すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成17年4月1日発行（毎月1回1日発行）
第6巻 第4号 通巻第59号

enterbrain

月刊アルカディア4月号

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

ARCADIA

2005 No.059
4 APRIL
650 yen

三国志大戦
鉄拳5
GuitarFreaksV
DrumManiaV
Quest of D

●怒濤の新作ラッシュ!
GUNDAM Battle Operating Simulator
トイズマーチ
スペクトラル VS ジェネレーション
鋳薔薇
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2

●地方予選絶賛開催中!
闘劇'05 残り1ヵ月の攻防

AOUエキスポ2005速報!

ザ・ランブルフィッシュ2
メルティブラッド アクトカデンツァ

敵城を攻め落とせ!!

プレイヤーの戦略がダイレクトに伝わるリアルタイムカードバトル!

フィールドを模したフラットリーダーの上に置いたカードを、直接動かしながら、リアルタイムにゲームが展開します。カードにはそれぞれ違った能力が秘められており、様々な戦略を立ててダイレクトに部隊の指揮をとる醍醐味を味わえます。

初心者から上級者まで、いつでも緊張感あふれる対戦が楽しめる!

専用ICカードにプレイヤーのデータが保存され、ランクなどが記録されます。また、ALL.Net対応なので、店舗間対戦ではレベルが近いプレイヤー同士でのマッチングが行われ、常に自分と同じレベルのプレイヤーと対戦することができます。

今までとは違ったカードゲームの新しいスタイル!

武将カードにはそれぞれ独自の必殺技「計略」があり、その種類は50種類以上!
また、1戦闘中に1度だけ使用できる強力無比な技「兵法」と合わせて無限の戦略の可能性があります!
ネットワーク対応カードバトルだから、全国に待ちうける敵部隊との白熱した戦いが味わえます!

呂布 夏侯惇 甘寧 劉備

カードはなんと100種類以上!

三国志大戦 公式ホームページ
http://www.sangokushi-taisen.com/

セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp
SEGA OFFICIAL WEB SITE: http://sega.jp/

SEGA®

部隊を動かし、

リアルタイム・カード対戦（バトル）

三国志大戦™

SANGOKUSHI TAISEN

イで再び、あの名作たちが甦る!

他では手に入らない、「SNK」の懐かしのゲームや人気キャラの待ち受け画像、着メロをダウンロードしよう!
ファンには見逃せない、聞き逃せない携帯電話アイテムの宝庫!
さあ、どしどしアクセスしよう!!

「iモード」ユーザーの方お待たせ!!
ついに「SNK WORLD-i」(仮称)が
いよいよオープン!!

FOMA (900/901系対応予定)

入学定員迫る! **4月生、ただいま入学願書受付中!**

"(ノ_・、)" こんな人や (￣~￣;) こんな人でも

ぐすん

うーん

ここで学べば……

わーい

ヾ(@⌒▽⌒@)ノ

こうなります!

アミューズメントメディア総合学院
ゲームクリエイター学科では…

- プロ講師による丁寧な個別指導!
- チーム制作プロジェクトで、入学後半年でゲームが創れる!
- ゲーム業界とのつながりが実現したメーカータイアップ・カリキュラム!
- 在学中からプロと一緒に働くAMGインターンシップ制度!
- 学内で開催される企業説明会や面接制度が就職を強力サポート!

だから……

ゲームクリエイター学科生の(2004年卒業生実績)
業界就職率96.2%を実現!

●ゲーム・アニメーション・CG業界への確実な就職!!
アトリエ・ドゥーブル/アリカ/アルゼ/ガイナックス/カプコンゲームアーツ
ゲームフリーク/コナミ/ジニアス・ソノリティスクウェア・エニックス
セガ/セガワウ/ソニー・コンピュータエンタテインメントトライエース
ドワンゴ/ナムコ/ハドソン/フロム・ソフトウェア
プロダクションIG/ユークス　ほか多数(敬称等略)

各コースあり!自分の目指す道を見つけよう!
ゲームクリエイター学科

●**ゲームプログラムコース**
確かなプログラミングの技術指導で、キミをゲーム業界へ導きます!

●**ゲームグラフィックコース**
ゲームの"顔"になる、2D&3Dのグラフィック技術を教えます!

●**ゲーム企画コース**(東京校のみ)
少数精鋭の徹底指導で、ゲームプランナー&デザイナーを育てます!

これが4月入学生最後のチャンス!
体験入学説明会開催!

●受付/12:30~ ●開始/13:00~ ●参加無料 ●高校生以上
東京校 3/5㊏ | 大阪校 3/6㊐

- *授業が体験できる!*
- *内容重視の充実した就職実績を紹介!*
- *入学に関するいろんな相談や質問もOK!*

もちろん、学校見学&個別相談も大歓迎! お問い合わせは お気軽に!

「ファミ通スクール.net」でも学院情報公開中!

アミューズメントメディア総合学院 東京校 大阪校

■ゲームクリエイター学科■

キャラクターデザイン学科(東京校のみ)　アニメーション学科
声優タレント学科(夜間・日曜コース併設(東京校のみ))　コミック学科　ノベルス学科

QRコードは(株)デンソーウェーブの登録商標です
※機種により読み取れない場合があります。

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーコールまで!
東京校 フリーコール 0120-41-4600 大阪校 フリーコール 0120-41-4648

情報満載、資料請求や体験説明会の申し込みもできる学院のホームページはこちら!
http://www.amgakuin.co.jp/

官製ハガキまたはFAXでの資料請求は住所、氏名、年齢、学校名(職業)・学年、電話番号、志望校(東京・大阪)、志望学科、雑誌名を明記の上、右記東京校へ(FAX.03-3406-5070/24時間受付)。

[東京校]〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070　[大阪校]〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

▶資料請求はお近くのローソンにある Loppi からでも直接お申し込みできます。(一切無料) LAWSON

ARCADIA

表紙イラスト
『THE RUMBLE FISH 2』
Illustration by SEN(Dimps)
©Sammy / Dimps 2005
タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部）

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA No.59 APRIL -4- 2005 CONTENTS

新作対戦格闘参戦!!

家庭用で根強い人気を誇る『スペクトラル フォース』シリーズと『ジェネレーション オブ カオス』シリーズ。両シリーズは「ネバーランド」というファンタジーの世界を舞台にストーリーが展開していくシミュレーションRPGだ。今回、アルカディア初登場となる『スペクトラル VS ジェネレーション』は、その両シリーズの人気キャラクターが多数登場する対戦格闘ゲーム。家庭用でファンになった人や、イラストが気になった人は、26ページで詳細をチェックしてほしい!

闘劇'05
SUPER BATTLE OPERA
THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT

連載記事

広告

掲載ゲームタイトル

http://www.arcadiamagazine.com/

AOU2005 最速リポート!

2005年3月18日(金)～19日(土)に開催された、AOUエキスポ。その最新情報をリポート! 超人気だった鋳薔薇三人娘もどかんと扱ってみたぞ(笑)。

今回の出展作を見渡すと、ライトユーザー向けのタイトルと、コアユーザーを見込めるタイトルとの分化傾向が強まったといえる。

前者は『ダンス86.4』や、『おてなみ拝見』、『TypeTunes』といった、操作が簡単で、シンプルな遊びを追求したもの。後者は『三国志戦記』、『ネオジオバトルコロシアム』、『旋光の輪舞』といった、対戦要素が強いマニアックなタイトルだ。

例年に比べ、ビデオゲーム(いわゆる基板モノ)の新規タイトルも多かったが、大型筐体モノも数多く出展され、ジャンルや設置規模、どちらも偏り無く出展されていたようにみえるが……今回のショー出展作品が、中小店舗にとっては年末を乗り切る糧となる。果たして、どんな結果になるだろうか?

コナミ

■DANCE 86.4 FUNKY RADIO STATION

ダンスヤローヨ　ファンキーレディオステーション

BEMANIシリーズの新タイトルとなるダンスシミュレーションゲーム。当日は版権曲中心で構成されており、三つのフットパネルというシンプルな操作系のため、かのDDRシリーズとは違ったアプローチである。キャラもかわいらしく、より幅広い層に受け入れられ得るタイトルだ。

基本は三つのフットパネルを踏むだけ! 簡単っしょ?

こんな、ミニゲームも遊べるぞ!

※画面は開発中のものです。

注目のタイトル!!

MARIOKART ARCADE GP
マリオカート アーケードグランプリ

86年の『VS.スーパーマリオブラザーズ』（任天堂）よりほぼ20年。ついにマリオがアーケードゲームに帰ってきた！ ゲームキューブの看板タイトルであり、絶大な人気を誇るあの『マリオカート』が、アーケードへ活躍の場を広げたのだ。その名は『マリオカートアーケードグランプリ』！

開発はナムコが担当。『ポールポジション』から20余年のレースゲーム技術の蓄積が、「マリオカート」というゲームを、アーケード向けに、よりダイナミックに飛躍させることに成功している。

筐体は『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン』の汎用筐体をカスタマイズ。『レースオン！』と同じカメラ「ナムカム2」を搭載、四人対戦が可能で、対戦相手が一目で分かるシステムが採用されている。

発売は今秋を予定。続報は、入り次第お伝えしていくぞ!!

四人対戦で楽しく&一人用でディープに遊べるようになっている。

リライタブルカードも採用。自分のキャラを成長させられるぞ。

アルゼ

数多くのミュージシャンによる楽曲を、リズムアクション&タイピングゲームとして楽しめる『TypeTune』で賑わっていたアルゼブース。ほかにも「フィギュア」を使って遊ぶ、ぷらっとねっと対応のオンライン対戦ファンタジー・ボードゲーム『ダイダロスの迷宮』も出展されていたぞ。さらに、映像出典ながら『VM JAPAN 幻符乱戦記』『ソーサリアン レジェンド』も出展されており、来場者の注目を集めていた。

■VM JAPAN 幻符乱戦記
リアルタイムでの全国オンライン対戦を実現。最大四人対戦だ！

■ソーサリアン レジェンド
PC版からグラフィックを一新！ 四人協力プレイが楽しめるぞ。

※画面は開発中のものです。

タイトー

■スピカアドベンチャー

■式神の城III

■兎・野生の闘牌・オンライン

■HOMURA

タイトーの新規ラインナップは、待望の『式神の城III』、携帯からACへの移植という異色のアクションゲーム『スピカアドベンチャー』、ついにオンライン対戦が可能になった『兎・野生の闘牌・オンライン』、実機出展の縦シュー『HOMURA』、28ページでも紹介している『バトルギア4』の発表もあった。また、『悪魔』という、ハーフミラーを使用したガンシューティングも参考出展されていたぞ。

■BATTLE CLIMAX! 2 プロレス頂上決戦（コナミ）

全国オンライン対戦でプロレスを魅せられる『バトクラ』に、早くも続編が登場。要望の多かった全日本プロレスの選手はもちろん、何とあのアントニオ猪木が参戦し、選手数が大幅増加！ 場外戦やタッグマッチなど、システム面でもパワーアップしている上、ファイト中にコメントを送れるなど、プロレスファンにはうれしい仕様も！

さらに目を離せなくなった、ファイト画面！ コメントでさらに熱く！

新モードのタッグマッチでは、二人の選手を切り替えながらファイト！ タッチワークが重要だ。

※画面は開発中のものです。

■麻雀格闘倶楽部（マージャンファイトクラブ）4（コナミ）

麻雀初心者から上級者まで楽しめるような新要素が追加されている。日本プロ麻雀連盟とのタッグも今まで以上にパワーアップ！ 麻雀ファン待望の新作!!

※画面は開発中のものです。

PICK UP! NEW GAME

■WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005（セガ）

ついに発表となったWCCFの新シリーズ。タイトルからも分かるように、ヨーロッパの四つのリーグが登場するのだ。その四つとは、これまでのイタリアに加え、イングランド、オランダ、スペインという豪華なラインアップ。この四つのリーグから選りすぐりの14チームが収録されるとのこと。また、レギュラーリーグが二部制になったり、選手個別のフェイントモーションやゴールパフォーマンスが追加されるなど、さまざまなポイントが新しくなっているのだ。ちなみにショー会場では、カラーリングが新しくなった筐体で、新カードを使ってプレイできたぞ。

■セガネットワーク対戦麻雀MJ3（セガ）

既存のリーグ戦や段位別戦とは別に、「雀荘モード（仮称）」が追加。仮想世界に点在する雀荘（それぞれルールが違う）での成績を競う。ゲームのイメージがガラッと変わり、キャラやアイテム、エフェクトなども追加されている。

　※画面は開発中のものです。

■TypeTunes（アルゼ）

有名アーティストのミュージックビデオクリップに合わせて、歌詞をタイピングする、タイピングゲーム。ネットワーク経由で新曲も随時更新される予定だ！

※画面は開発中のものです。

■ラジルギ（マイルストーン）

ケータイをモチーフにした、一風変わったシューティング。メインショットは、ワイド、レーザー、スプレッドの3タイプが存在し、ほかに、ソード、シールド、アブゾネット（いわゆるボム）がある。ちょっと面白いのは、敵機に当たってもミスにならず、ミスになるのは敵弾に当たったときだけなのだ。

※画面は開発中のものです。

実機出展タイトル

タイトル名	メーカー名	ジャンル	操作方法	発売時期
ダイダロスの迷宮	アルゼ	オンライン対戦ファンタジー・ボードゲーム	タッチパネル	春予定
TypeTunes	アルゼ	音楽タイピング	キーボード	春予定
ラジルギ	マイルストーン／エイブルコーポレーション	ケータイ感覚シューティング	8方向レバー＋3ボタン	春予定
スーパー上海2005	スターフィッシュ／エイブルコーポレーション	パズル	8方向レバー＋3ボタン	4月下旬予定
ビシバシチャンプオンライン～笑撃の全国対戦!?～	コナミ	バラエティー	3ボタン	3月予定
TOY' S MARCH	コナミ	音楽シミュレーション	パッド＋シンバル	3月中旬予定
BATTLE CLIMAXX！2 プロレス頂上決戦	コナミ	プロレストレーディングカード&オンライン対戦マスビデオゲーム	専用コンパネ＋トレーディングカード	5月予定
DANCE 86.4 FUNKY RADIO STATION	コナミ	音楽シミュレーション	3フットパネル	6月予定
麻雀格闘倶楽部4	コナミ	オンライン対戦麻雀ゲーム	タッチパネル	3月予定
ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2004-2005	セガ	スポーツゲーム	専用コンパネ＋トレーディングカード	未定
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 For CYCRAFT	セガ	レースゲーム	ハンドル＋ペダル×2＋ギア	未定
三国志大戦	セガ	リアルタイムカード対戦ゲーム	専用コンパネ＋トレーディングカード	春予定
ネオジオ バトルコロシアム	SNKプレイモア／サミー	2D対戦格闘	8方向レバー＋5ボタン	2005年予定
ザ・ランブルフィッシュ2	ディンプス／サミー	2D対戦格闘	8方向レバー＋5ボタン	3月末予定
ネットセレクト競馬 ～ビクトリーハロン～	サミー	競走馬育成シミュレーション	タッチパネル	未定
旋光の輪舞	グレフ／セガ	対戦弾幕シューティング	8方向レバー＋3ボタン	4月予定
メルティブラッド アクトカデンツァ	エコールソフトウェア／セガ	2D対戦格闘	8方向レバー＋4ボタン	3月予定
ハリキリオンラインプロ野球	タイトー	オンライン野球シミュレーション	タッチパネル	3月予定
おてなみ拝見FINAL	サクセス／タイトー	バラエティー	8方向レバー＋3ボタン	3月予定
テトリス　ザ・グランドマスター3	アリカ／タイトー	パズル	4方向レバー＋4ボタン	2月下旬予定
雷電Ⅲ	モス／タイトー	縦スクロールシューティングゲーム	8方向レバー＋2ボタン	3月予定
ターゲット：フォース	RAW TFRILLS／タイトー	ガンシューティング	ガンコントローラー	3月予定
ファストアンドフューリアス	RAW TFRILLS／タイトー	レースゲーム	ハンドル＋ペダル×2＋ギア	3月予定
HOMURA	スコーネック／タイトー	縦スクロールシューティング	8方向レバー＋2ボタン	未定
悪魔	タイトー	ガンシューティング	ガンコントローラー	未定
アイドルマスター	ナムコ	アイドル育成ゲーム	タッチパネル	7月予定
マリオカート アーケードグランプリ	ナムコ	レースゲーム	ハンドル＋ペダル×2＋ボタン	未定
鋳薔薇	ケイブ／AMI	縦スクロールシューティング	8方向レバー＋2ボタン	春予定
スペクトラル VS ジェネレーション	アイディアファクトリー／IGS／AMI	2D対戦格闘	8方向レバー＋4ボタン	春予定
Golf Leader	ZION／リバーサービス	ゴルフシミュレーター	タッチパネル＋ゴルフクラブ	3月予定

映像出展タイトル

タイトル名	メーカー名	ジャンル	操作方法	発売時期
ソーサリアン レジェンド	アルゼ	アクションRPG	未定	2005年予定
VM JAPAN 幻符乱戦記	アルゼ	リアルタイムストラテジーシミュレーション	未定	2005年予定
セガネットワーク対戦麻雀MJ3	セガ	ネットワーク対戦麻雀	タッチパネル＋特殊コンパネ	未定
セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー バージョン2005	セガ	ゴルフ	クラブスイッチ＋タッチパネル	夏予定
バトルギア4	タイトー	レースゲーム	ハンドル＋ペダル×2＋ギア	未定
式神の城Ⅲ	アルファ・システム／タイトー	縦スクロールシューティング	未定	未定
兎・野生の闘牌・オンライン	童／タイトー	ネットワーク対戦麻雀	未定	未定
スピカアドベンチャー	タイトー	アクション	未定	未定

闘劇'05

SUPER BATTLE OPERA
THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT

激闘が続く予選も、残すところ1カ月。今回掲載している予選リストをチェックして、残り少ない切符の獲得を目指そう！　また、中盤戦の予選ピックアップと、「ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ」、「ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE」の情勢をお届け。最後の枠が決定する瞬間まで諦めるな！

【大会概要】
名称：「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA- THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT」（略称「闘劇'05」）
主催：株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
運営：闘劇事務局／株式会社アクアルージュ
予選：2005年1月～3月に全国各地のロケーションにて開催
本戦：2005年5月に全国決勝大会を東京にて開催
【協力】
ビートライブ（山岸 勇）
ゲームニュートン（松田 泰明）
アミューズメントポピー（具志堅 裕人）
アミューズメントエース津田沼店（宇木 良広）
ゲーマーズビジョン（今井 憲介）
【お問い合わせ先】
闘劇事務局（株式会社アクアルージュ内）
電話：03-3945-3587
（土日祝祭日を除く10時～17時）
オフィシャルHP:http://www.tougeki.com/
お問い合わせメールアドレス:info@tougeki.com

決戦の地は再び有明に決定！

2005年5月4～5日、ディファ有明で歴史が塗り変わる

本命、対抗などの前評判は関係無く、最強の者だけが勝ち残る。ゲーマーの頂点を決める闘いが、再び有明の地へ帰ってきた。

すべてのプレイヤーを飲み込んだ、鮮烈な「ジン」の準々決勝からの9タテ、だれもが負けを確信した状況から逆転し、流れを引き戻して優勝を勝ち取った「マツ」の驚異的な粘り……いまだにプレイヤーの記憶に残るドラマを超える、感動を呼ぶ「オペラ」が有明の地で起こる。歴史の変わる瞬間を、その目に焼き付けろ！

闘劇'05決勝大会までの流れ

2005年1月～3月 全国で予選大会を開催 ▶ 2005年1月～3月 エリア選抜大会（※「THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE」を除く5タイトルで実施） ▶ 2005年5月4～5日 ディファ有明にて全国決勝大会 ▶ 王者決定!!

まだ間に合う！3月予選開催店舗リスト

日程	エリア	都道府県	店舗名	住所	TEL	担当者
3月13日	E-2	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	0726-23-7161	津川 鈴之助
3月19日	E-1	滋賀県	AS24	神崎郡五個荘町北町屋155	0748-48-2369	竹内 [illegible]
3月19日	E-2	大阪府	ゲームプラザ OKAE	高槻市城北町2-11-2	072-671-5123	[illegible]
3月20日	E-1	滋賀県	アミューズメントジャングル三雲店	甲賀郡甲西町三雲220	0748-72-6451	亀井 正則
3月20日	E-2※	大阪府	リブロス 高槻店	高槻市高槻町13-5	0726-82-3675	岡本 健
3月21日	E-1	京都府	西院コットンクラブ	京都市右京区西院三蔵町12	075-316-2675	奈良 孝志
3月26日	E-1	京都府	ゲームスペース プラニー	宇治市広野町西裏100	0774-43-9030	吉澤 光明
3月27日	E-1※	京都府	neo amusement space a-cho	京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町302・303 A-breakビル 2F～3F	075-251-2323	谷口 幸一
3月5日	F-2	広島県	西条プラザゲームコーナー	東広島市西条西本町28-30 西条プラザ 2F	0824-23-4100	平本 剛
3月6日	F-2※	広島県	WINDY 五日市店	広島市佐伯区五日市中央5-18-1 中央プラザ木下ビル	082-921-4282	増田 [illegible]
3月5日	G-1	福岡県	PLASO福岡 交通センター店	福岡市博多区博多駅中央街2-1 福岡交通センタービル 7F	092-434-3721	山崎 和彦
3月6日	G-1※	福岡県	遊遊家一番街1号店	久留米市東町33-5 フタマタビル B1	0942-30-8300	[illegible]

Virtua Fighter4 Final Tuned

日程	エリア	都道府県	店舗名	住所	TEL	担当者
3月5日	A-2※	岩手県	All Night Total amusement GLARE	北上市藤沢20-35	0197-61-3707	丹 [illegible]
3月5日	B-5	神奈川県	シルクハット本厚木	厚木市中町2-4-13 本厚木駅前ビル	046-297-0261	[illegible]
3月6日	B-2	栃木県	ファンタジーパーク	[illegible]352-7	0287-37-5137	松本 [illegible]
3月12日	B-2	栃木県	アメリカンビレッジトライサム	小山市喜沢1475 アメリカンビレッジ 2F	0285-23-4416	末廣 弘二
3月13日	B-5	神奈川県	サミーズストリート156相模大野店	相模原市相模大野3-13-2 J-SPARKビル 2F	042-741-8195	[illegible]
3月19日	B-5	神奈川県	セガワールド [illegible]	大和市[illegible]1-17-6	046-276-7766	八木下 [illegible]
3月20日	B-2	埼玉県	ゲームモアイ 上尾店	上尾市大字平塚字松原2518 マルエツショッピングセンター内	048-771-1612	高橋 [illegible]
3月26日	B-2※	埼玉県	げーむ i らんど こころ	岩槻市城町1-7-43 アトラスシティビル	048-757-0994	山田 [illegible]
3月27日	B-5※	神奈川県	ゲームインファンファン 本厚木店	厚木市中町2-1-6	046-294-0166	[illegible]
3月5日	C-2	東京都	GAME UFO 三軒茶屋店	世田谷区三軒茶屋2-14-12 三元ビル 1F	03-5486-6994	岡部 雅之
3月6日	C-4※	東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	042-724-3678	山岸 勇
3月12日	C-2	東京都	セガ フラッパーズハウス自由が丘	目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3953	片岡 剛之
3月20日	C-2※	東京都	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 渋谷東口会館 1F	03-3409-4737	石川 憲一
3月5日	D-4	愛知県	ゲーム館ワンダーランドAGO	津島市[illegible]306-2	0567-22-2522	武村 [illegible]
3月12日	D-4	三重県	セガワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	0593-32-9988	吉岡 [illegible]
3月13日	D-4	福井県	セガワールド 武生	武生市新町3-13-4	0778-21-1675	田中 俊之
3月13日	D-3※	静岡県	アミューズメント Bee-Bee	田方郡函南町間宮433-1	055-979-6464	平澤 直樹
3月19日	D-4※	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	岐阜市宇佐南3-7-5	058-274-3291	山越 [illegible]

GUILTY GEAR XX #RELOAD

日程	エリア	都道府県	店舗名	住所	TEL	担当者
北海道・東北エリア						
3月5日	A-2※	岩手県	All Night Amusement DEPTH	花巻市西宮野目13-67-6	0198-30-1650	伊藤 勝
3月12日	B-4	千葉県	ゲームチャリオット 辰巳店	市原市市原500-1	0436-41-9211	木村 [illegible]
3月13日	B-4	千葉県	ムー大陸 稲毛店	千葉市稲毛区小仲台2-5-7 海宝ビル 2F	043-255-3257	高瀬 忍
3月19日	B-4	千葉県	ゲームチャリオット 姉崎店	市原市姉崎487-3	0436-60-1508	石川 [illegible]
3月19日	B-6	神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	045-252-1164	沼瀬 [illegible]
3月20日	B-4	千葉県	メッセ102四街道	四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F	043-424-6070	根 和芳
3月20日	B-6	神奈川県	クラブ セガ 綱島	横浜市港北区綱島西2-6-29 [illegible]ビル	045-547-1199	清水 研
3月21日	B-4※	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	市原市五井中央西2-1-2	0436-23-5533	[illegible]
3月21日	B-6	神奈川県	セブンアイランド	横浜市西区南幸1-5-29	045-314-2205	今井 智仁
3月26日	B-6	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド	横浜市都筑区中川中央1-36-18	045-912-6111	中村 友祐
3月27日	B-6※	神奈川県	サミーズストリート156相模大野店	相模原市相模大野3-13-2 J-SPARKビル 2F	042-741-8195	[illegible]
3月5日	C-1	東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F	03-5330-8595	七村 秀寿
3月6日	C-1※	東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3961-0906	内藤 [illegible]
3月12日	C-3	東京都	GAME UFO 三軒茶屋店	世田谷区三軒茶屋2-14-12 三元ビル 1F	03-5486-6994	岡部 雅之
3月13日	C-3	東京都	セガ フラッパーズハウス自由が丘	目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3953	片岡 剛之
3月19日	C-3	東京都	セガ ワールド パルテノス	多摩市落合1-1040 丘の上パティオ	042-389-0551	[illegible]
3月20日	C-3※	東京都	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12 新宿サンパークビル本館 1F	03-3352-5489	大塚 友樹
3月5日	D-2	富山県	アミューズメントアズプレス	富山市大島1-24	076-423-2890	[illegible]
3月5日	D-3※	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	岐阜市宇佐南3-7-5	058-274-3291	山越 [illegible]
3月6日	D-2※	福井県	セガ アリーナ	福井市丸山1-410	0776-52-0806	久保 健一
3月6日	D-4	静岡県	ミラクルドーム	富士市田島124-1	0545-52-8585	山本 [illegible]
3月12日	D-1	新潟県	アミューズメントスクエアチャンス 上越店	上越市下源入大谷内新田296-1	025-544-5376	[illegible] 正人
3月12日	D-4	静岡県	プレイハーツ 浅羽店	磐田郡浅羽町湊944	0538-23-8293	高橋 一行
3月13日	D-1	新潟県	アミュージアム 上越店	上越市下門前栗島810-10	025-545-2608	片桐 [illegible]
3月13日	D-4	静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	054-643-7796	[illegible]
3月19日	D-1	新潟県	ゲームセンター GLAD	長岡市城内町1-2-6	0258-36-7737	[illegible]
3月19日	D-4※	静岡県	ミラクル沼津	沼津市北高島町5-7	055-925-6797	[illegible]
3月20日	D-1	新潟県	セガ ワールド マリンフェスタ	新潟市万代3-1-1 ミナミプラザ 2F	025-241-2249	北 成人
3月21日	D-1	新潟県	アミューズメントスタジアムトップ	[illegible]515	0257-21-0882	[illegible]
3月26日	D-1※	新潟県	アミューズメントステージボビー	新潟市山二ツ649-1	025-286-0753	[illegible]
3月6日	E-2	大阪府	PASSCA	大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06-6627-6766	菊地 政行
3月12日	E-2	大阪府	コスミックプラザABC	寝屋川市早子町16-14 2F	072-823-1160	二反田 裕之

優勝！

マヲリキャプター小川♥
kaqn（紗夢）、小川（エディ）、パチ（ファウスト）

暴君「小川」の猛攻は前回覇者たちにも止められなかった。この勢いは決勝大会でも続くのだろうか？

GUILTY GEAR XX #RELOAD

（アークシステムワークス／サミー）

1/23 げーむらんどところ

関東初のエリア決勝は、埼玉・げーむランドところで行なわれた。既に店舗予選を抜けたメンツには、闘劇覇者「猪龍」率いる【can〜完〜】、もう一人の覇者「マツ」を擁する【マツの宅急便】など、そうそうたる顔ぶれがそろった。店舗予選は彼らを恐れてか、参加している人数は少なめだった。

エリア決勝は全6チームによる総当りのリーグ戦で行なわれた。大方の予想通り、活躍したのはギルティ界最凶プレイヤー「小川」のエディ。当日予選を抜けた【サイコはプリキュア劇場版】を「kaqn」が3タテした以外は、すべて「小川」が3タテ。大本命チームが圧倒的な力を見せ付け、決勝大会進出を果たした。

優勝！

VFエリート
いのっち（アキラ）、ふ〜ど（リオン）、こえど（カゲ）

しゃがみⓅ、しゃがみⓀを軸にしたリスクを抑えた立ち回りと、大胆な孤円落狙いが光った「こえど」。

Virtua Fighter4 Final Tuned

（セガ）

1/30 池袋ギーゴ

池袋ギーゴでの店舗予選は、東京初のエリア決勝ということで豪華なメンツがそろい、激戦が繰り広げられた。「うちくも」や「マグナム」、「矢永」らを退け、店舗予選を通過したのは【モキクンサンバ】（イトショウ、エド、拝人◇）。

エリア決勝は豪華な顔ぶれでのリーグ戦が行なわれ、優勝候補筆頭とウワサされる【VFエリート】が圧倒的な強さを見せる。ここで活躍したのは「いのっち」、「ふ〜ど」ではなく、最近メキメキと頭角を現しているカゲ使い「こえど」だ。「千人斬り」や「エド」など、他チームの主軸となるカゲをしっかりとつぶし、チームを勝利へと導いた。各人が確実に役割をこなす、総合力が飛び抜けたこのチームを止められるか？

優勝！

まえた
タバタケ（リュウ、かりん）、生めそ（ハウザー、ユリアン）

不利なキャラが多いハウザーだが、どんなプレイヤーにも勝っていた「生めそ」の研究が光った。

CAPCOM FIGHTING Jam

（カプコン）

1/29 アミューズメントエース津田沼

関東圏内でありながら、都内とは違った対戦文化を持つといわれる、津田沼での店舗予選＆エリア決勝大会。

注目は、「サムライスピリッツゼロ」で闘劇出場経験があり、最強のハウザー使いとウワサされる「生めそ」と、「ZERO3」などで数多くの功績を残す「タバタケ」が組んだ【まえた】。地元・津田沼を中心に多くのプレイヤーがさまざまなキャラで参加したが、結果は【まえた】がウワサ通りの実力を見せ付けて店舗予選、エリア決勝と安定して勝ち抜いた。

どんなキャラが相手でも、ハウザーで圧倒していた「生めそ」のやり込みと研究には驚きだった。本戦でもハウザーの活躍に期待したい！

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

日程	エリア	都道府県	店舗名	住所	TEL	担当者
3月26日	B-1※	茨城県	GAME PADDOCK +1	猿島郡総和町小堤1916-1	0280-98-5161	加藤 誠
3月6日	C-2※	東京都	セガ上野バセラ	台東区上野2-14-30 SAビル 1F〜3F	03-3832-8002	矢島 忍
3月20日	C-3※	東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-6 今村ビル B1	042-724-3678	山澤 勇
3月21日	C-1※	東京都	ゲームラビリンス	練馬区北町2-36-24	03-3935-8022	石井 聡
3月27日	C-4※	東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 高橋ビル 1F	03-3558-9766	松田 泰明
3月5日	D-3	富山県	アミューズランド ガディス	高岡市下関町6-1 高岡ステーションデパート内	0766-24-3555	高田 広直
3月5日	D-6	長野県	ゲームステーションパロ 諏訪店	諏訪市沖田町5-18 ステーションパーク内	0266-52-2900	今井 孝雄
3月6日	D-6※	長野県	レイディビートル	松本市中央1-8-20 五幸パーキングプラザ 2F	0263-38-4010	齋藤 健直
3月12日	D-3※	福井県	セガ ワールド 開發	福井市開發町16-6-1	0776-34-8150	才木 浩
3月12日	D-4	静岡県	ミラクルゲーム	富士市田島124-1	0545-52-8585	山本 真裕
3月13日	D-4※	静岡県	セガ ワールド 静岡豊田町	静岡市豊田3-258-1	054-289-3122	樋川 信之
3月6日	E-3	和歌山県	JOYJOY PLAZA	田辺市東山1-5-1 オーシティー 1F	0739-24-0417	畑中 一夫
3月12日	E-3	大阪府	KO-HATSU（コーハツ）	大阪府大阪市北区天神橋2-2-21	06-6352-3007	松井 力
3月13日	E-3※	和歌山県	アミュージアム 和歌山店	和歌山市小雑賀610-1	073-431-2280	秋山 礼
3月6日	G-1	福岡県	天神キーコ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル 1F〜3F	092-724-5971	下山 健樹
3月13日	G-1※	福岡県	モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	092-731-0052	栗田 秀臣
3月19日	G-2	福岡県	アミューズメントスペースMAHODO	北九州市八幡西区折尾1-12-14 折尾中央ビル 1F	093-695-0532	下川 信介
3月20日	G-2※	福岡県	アミューズメントスペースOPA	北九州市小倉北区片野4-7-7 パーラーOPA内	093-952-2304	荒井 誠

THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

日程	エリア	都道府県	店舗名	住所	TEL	担当者
3月6日		北海道	ゲーム41	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイアルハイツビル 1F	011-751-9772	佐藤 [illegible]
3月12日		茨城県	GAME PADDOCK +1	猿島郡総和町小堤1916-1	0280-98-5161	加藤 誠
3月26日		茨城県	アーバンスクエアアイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 2F〜3F	029-302-0881	西田 直人
3月5日		東京都	SPOT21	新宿区西新宿1-15-4 オムニクスビル 1F	03-3343-0010	市来 直毅
3月20日		東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 高橋ビル 1F	03-3558-9766	松田 泰明
3月26日		東京都	AMUSUMENT JASPA	板橋区仲宿64-4 ミヨシヤビル 2F	03-3964-3008	渋谷 守
3月27日		東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1〜3F	03-5330-8595	七村 秀寿
3月6日		静岡県	ミラクル沼津	沼津市北高島町5-7	055-925-6797	高島 知敬
3月20日		福井県	セガ ワールド 武生	武生市新町3-13-4	0778-21-1675	田中 俊之

日程	エリア	都道府県	店舗名	住所	TEL	担当者
3月5日	E-3	大阪府	セガ ワールド アポロ	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 アポロビル 3F	06-6647-0716	秋川 典彦
3月5日	E-4	大阪府	エンジョイパラダイス	東大阪市長栄寺7-3	06-6785-0009	長野 繁寛
3月12日	E-4※	大阪府	プレイステーションネーブル	吹田市豊津町9-15 日本興業ビル 1F	06-6337-1188	川地 大介
3月13日	E-3	大阪府	PASSCA	大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06-6627-6788	南池 嗣行
3月27日	E-3※	大阪府	星街物語 中百舌鳥店	堺市西区鳳北町3-5-1	072-250-3001	畑山 将寛
3月6日	F-1	鳥取県	スーパーヒーロー 倉吉店	倉吉市見日町633	0858-23-5255	畑田 顕隆
3月12日	F-1	高知県	アミュージアム 高知店	高知市介良乙317-1 パワーセンター内	088-860-7778	杉本 幸三
3月19日	F-1	香川県	サーカスサーカス ライオン店	高松市百間町9-5	087-851-0557	村本 隆公
3月27日	F-1※	岡山県	ファンタジスタ	倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555	大島 幸次郎
3月6日	G-2	大分県	Dream World	大分市大在中央2-8-3	097-593-5224	長野 光春
3月13日	G-2※	熊本県	セガ ワールド 白山	熊本市九品寺6-3-36	096-372-2005	前原 利広

CAPCOM FIGHTING Jam

日程	エリア	都道府県	店舗名	住所	TEL	担当者
3月19日	B-7	神奈川県	アミューズメントパークシアスト大岡店	横浜市港南区上大岡西2-1-28 赤い風船ビル 1F	045-847-4780	谷 英樹
3月20日	B-7	神奈川県	セブンアイランド	横浜市西区南幸1-5-29	045-314-2205	今井 勝仁
3月27日	B-7※	神奈川県	Gamer's VISION	横浜市西区戸部本町39-11 今井ビル201	045-321-7586	今井 恵介
3月6日	C-1	東京都	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12 新宿サンパークビル本館 1F	03-3352-5480	大塚 友樹
3月13日	C-1※	東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1〜3F	03-5330-6595	七村 秀寿
3月5日	D-2※	新潟県	アミューズメントスクエアチャンス 白根店	白根市下塩俵字土居外1145-1 2F	025-362-6871	本間 誠規
3月5日	D-3	福井県	セガ アリーナ	福井市丸山1-410	0776-52-0808	久保 健一
3月6日	D-3※	富山県	アミューズメントアズプレス	富山市大島1-24	076-423-2890	高橋 成保
3月26日	D-1※	新潟県	アミューズメントパーク宝島 十日町店	十日町市字上島丑735-1 妻有ショッピングセンター内	0257-52-0232	滝沢 勝
3月6日	E-3	大阪府	チャレンジャーアパパ 天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	06-6357-6677	新明 忠郎
3月20日	E-3※	大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F〜2F	06-6645-7692	市道 克己
3月6日	G-1	福岡県	遊道楽 御井町店	久留米市御井町1690-4	0942-44-7795	西村 朗
3月12日	G-1※	福岡県	モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	092-731-0052	栗田 秀臣
3月26日	G-2	長崎県	ゲームランド松山	長崎市松山町6-9 朝長ビル 1F	095-846-2693	吉田 卓太郎
3月27日	G-2※	大分県	Dream World	大分市大在中央2-8-3	097-593-5224	長野 光春

激戦必死！ 均衡状態の力関係！

NEOWAVE THE KING OF FIGHTERS

上位プレイヤーの実力が均衡しているので、どれが優勝するか予想しにくい半面、優勝候補と目されるプレイヤーが多く存在する。関東ではガードブレイクモードの「ネモ」、「りき」を筆頭に「アクセル」、「Dune」、「キャベツ」、「キャップ」etc.。MAX2モードでは「大御所」、「極限堂」、「S田」、「ドリラー」etc.。関西はMAX2モードの「カオル」、「ウー」、「あきひさ」、「キッコー」etc.。

ほかにも『KOF』シリーズは海外選手のレベルが高いので、彼らも優勝候補といえよう（今回は韓国、台湾、そしてヨーロッパ代表）。伝統的な関東対関西の図式も気になるが、日本対海外という国をかけた対決は、注目せざるを得ないだろう。

全国的に多い
スーパーキャンセルモード

有利に闘える
有利に闘える

MAX2モード
関西に多い

少し有利に闘える

ガードブレイクモード
関東に多い

モードの相性

スーパーキャンセルモードの人口が一番多いが、関東はガードブレイクモード、関西はMAX2モードに猛者が多い。スーパーキャンセルモードがGB&MAX2モードの両方に不利の情勢を上位プレイヤー数が表している。

神グループ

チョイ 苦手キャラは居ないが、防御力が低く攻め込まれると、きつい面がある。

柴舟 最高の防御力を誇るが、オロチ社やキム、ビリーなど苦手キャラがいる。

トップグループは4キャラに

キム 連続技の減りが大きく起き攻めが強いので、勢いに乗ればあっという間に勝つことも多い。

ジョン 判定の強い通常技での立ち回りと、構え[illegible]下段のガード崩し能力に優[illegible]。

用心棒グループ

上位グループの変動

チョイと柴舟の2強と言われていた時代は終わりを告げ、キムとジョンを含んだ4強の時代に変わった。評価の上がったキムは、チョイに不利だが柴舟に有利が付き、ジョンはチョイと柴舟に互角とされているなど、4強内で力が均衡している。

闘劇'05 情勢

頂点に最も近い

彼らの牙城を崩すのは!?

稼動から6年を迎えようとしている本作。キャラ情勢ではユン（幻影陣）がトップを独走している。頂点を目指すプレイヤーにとって、避けては通れない壁となっている。

そんなキャラ情勢の中、闘劇2004で破竹の連勝街道を突っ走ったユン使い「KO」が、「こくじん」と共に東京予選を突破。前大会では3タテの嵐を見せていただけに、2 on 2なら敵無しか!?

また、関東では前回覇者「メスター」、「スペJ」、「ラオウ」に加え、準優勝の「J」、ベスト4の「ボス」に関西の超新星「松田」、「ウメハラ」&「ヌキ」タッグが予選通過に絡んでくるだろう。ほかに要注目は、ケン使いの「平井」。大舞台（格闘維新）で「ウメハラ」、「KO」、「オナニズム」を3タテした強者だ。

キャラ情勢

ユンに続くのが、ケン、春麗、まこと。ほかに大会で勝ちやすいキャラをタイプ別に挙げた。いずれもツボにはまれば一気に勝負を決められるので、上位キャラといえど対策があっても危ない。特にオロはケンに有利が付くとまでいわれ、侮れない存在だ。

SFⅢ3rd 3強

ユン

若干有利
使い手の技量でひっくり返せる[illegible]

かなり有利
春麗は逃げるユン[illegible]

ケン

春麗

若干有利
歩行速度が早く、地上戦で優勢。

ダッドリー
アレックス
ヒューゴー

まこと

ネクロ

ユリアン
ヤン
オロ

1発狙い
スタン狙い
ハメ狙い

闘劇ベスト8以降の戦績

右表は、過去2回の闘劇ベスト8以降の戦績。使用人数こそ並んでいるものの、春麗の勝ち星はゼロ。ヒット確認ミスのリスクが大きく、命取りになるためか。まことの勝率にも驚かされる。今回もまた、ユンやまことが活躍するのであろうか。

キャラ名	使用人数	勝敗数	勝率	3タテ達成数
ユン	6人	18勝8敗	78%	5
ケン	4人	12勝6敗	66%	4
春麗	4人	0勝7敗	0%	0
まこと	4人	11勝4敗	73%	3

ユンの牙城をだれが崩す!?

3rd STRIKE STREET FIGHTER III
Fight for the Future

STREET FIGHTER 3rd STRIKE

'04ベストグラフィック賞の意欲作に続編が登場!!

THE RUMBLE FISH 2

独特のグラフィック描画方法が好評を博した『T.R.F.』から約1年。早くも続編の登場が決定！ 闘いを熱くする四人の新キャラや新システム、旧キャラの変更点など、最新情報を余すところ無く公開するぞ!!

ザ・ランブルフィッシュ2
■メーカー：ディンプス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：3月末予定
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

※掲載内容はすべて開発中のものであり、製品版では変更される可能性があります。
※記事中のO.A.はオフェンシブアーツ、D.A.はディフェンシブアーツ、C.A.はクリティカルアーツを表します。

Text OYZ & モミアゲ

『T.R.F.2』ココがスゴい!! その1
独自要素の強い新キャラ四人が参戦!!

現在確認されているだけで、シェリル、ミト、バズウ、ラッドの四人が新たに参戦！ ミトの構え切り替えやラッドのヒートゲージなど、それぞれが強烈な個性を持っており、既存キャラとは一味違った闘いが楽しめる仕上がりとなっている。一度は使ってみよう!!

独自要素の「ヒートゲージ」を持つラッド。対するは二つの構えを切り替えられる木刀使いのミトだ。

鋼糸による設置系の遠距離攻撃が特徴的なシェリルと、リーチと攻撃力に優れ、特殊な飛び道具が充実しているバズウの対決！

ブーストダイブを発動すると、一定時間パワーアップ。効果はキャラごとにさまざまだ。

『T.R.F.2』ココがスゴい!! その2
新システムの追加で駆け引きが激化!!

キャラ独特の特殊能力を得られる「ブーストダイブ」をはじめ、相手のリカバリー（受け身）を封じる「インパクトブロウ」、空中での回避行動「ハイエアー ダッジ」など、多彩な新システムが追加され、駆け引きがより奥深いものに！ やり込みがいがありそうだ。

前作で好評だったグラフィックがさらにパワーアップ。ズームアップはもちろん、パーツクラッシュの多彩化もファンにはうれしいところ。

『T.R.F.2』ココがスゴい!! その3
グラフィック&操作性が洗練されパワーアップ!!

接近時にキャラクターがズームアップされるようになったり、攻撃を受けると衣装や装飾品が壊れる「パーツクラッシュ」が多彩になったりと、グラフィック面もパワーアップ！ また、ややクセのあった操作感や旧システムも改善された部分が多く、より遊びやすくなっているぞ。

秘められた力を解放せよ!!

NEW SYSTEM ブーストダイブ

弱Ⓟ強Ⓚor弱Ⓚ強Ⓟ同時押し

各キャラ固有の特殊能力を発動させる新システム、ブーストダイブ。特定の必殺技がパワーアップしたり、時間経過で体力が回復したりと、効果はさまざまだ。

オフェンス&ディフェンスゲージを1本ずつ消費することで発動でき、発動中はガードゲージ下に黄色いゲージが出現、これが無くなるまで効果が持続する。

オービルのブーストダイブは前作のO.A.の強化版で、地上、空中問わずスーパーアーマー状態になる。一気に近付き勝負をかけろ!

ミトの場合、攻撃判定を持った2個のハートが自分の周りを回転するように。本体の攻撃と組み合わせれば……、

中段の必殺技、誅滅から連続技を狙えるように! 発動中は、その能力を活かした新戦法が可能になるのだ。

ヴィレンの場合、Ⓟの通常技がすべてガード不能のスタンガンに変化。連続技への発展が期待できるので、強力なこと間違い無し!

空中連続技への新たなる道!

NEW SYSTEM インパクトブロウ

ダウン属性を持つ必殺技中にD

インパクトブロウとは、オフェンスゲージを1本消費することで、相手の各種リカバリーを封じる新システムのこと。ダウン属性を持つ必殺技を当てた直後にDを押すことで成立する。

インパクトブロウ成立時は、吹っ飛んだ相手が着地まで各種リカバリー不可能に。クイックリカバリーからの反撃を受けなくなることはもちろん、技によっては追撃を狙えるのだ。

特定の必殺技を当てた直後に、タイミングよくDを押すと発動。成立時はキャラが赤く光るぞ。

相手はリカバリーやクイックリカバリーが不可能。間に合えば空中追撃が確定するのだ。

対空技の駆け引きがより高度に!!

NEW SYSTEM ハイエアーダッジ

空中でD

空中で行なえる回避動作として、ハイエアーダッジが追加された。使用後は着地まで技を出すことができないが、動作開始直後は一定時間、完全無敵になるのが特徴。タイミングを合わせて使用すれば、相手の対空技を避けることができるぞ。

対空技を読んでハイエアーダッジを合わせ、見事回避に成功。着地後に反撃を狙うべし!

駆け引きの軸となる攻防二つの旧システム

DEFENSE SYSTEM

インパクトブレイク

攻撃をガード直後に⬅or➡+D

相手の技(飛び道具は除く)をガード直後に使用できる、特殊な防御システム。ディフェンスゲージを1本消費する。

成功時は相手に一定時間の硬直を与えられるため、通常時は手を出せない、相手への割り込みや、スキの小さい技への反撃を狙えるようになる。なお、本作では空中でも使えるようになっているぞ。

OFFENSE SYSTEM

アドバンスドアタック

強Ⓟ強Ⓚ同時押し

オフェンスゲージを1本消費して出せる、発生の早い中段攻撃。通常技をキャンセルして出せる上、さらに通常技などでキャンセルできるのが特徴だ。これを使えば、ラッシュコンボ(連続技)による連続攻撃→アドバンスドアタック→ラッシュコンボといった流れでつなぐことができるため、連続技や連係に重宝する。

Postscript T.R.F.2 ●システム補足:エリアルダッジとグラウンドダッジは、動作中に通常技を出せる(前作のダッジアタックは無くなった)。ジョルトアタックはオフェンスゲージ1本消費で出せるガード不能技。ヒット時は相手がゆっくり吹っ飛び、そこに空中追撃が可能。本作では空中でも出せるぞ。新システムのグラウンドリカバリーは、ダウン中に⬅or➡+Dで可能な移動起き上がり。投げに対しては無防備だ。

飛び道具のエキスパート！

アンブラーゼン

ボタンに応じた場所にマーカーを設置。最大四つまで設置することができ、設置した順に番号が付く。

鋼糸を使った特殊な飛び道具を持ち、遠距離戦が得意なシェリル。設置～発動タイプの飛び道具を活用すれば、テクニカルな攻めが可能になるぞ。

アインザッツは鋼糸を放つ飛び道具で、射出時と引き戻し時にそれぞれ攻撃判定が発生する。射程は限られているが、ガードされても有利だ。アンブラーゼンはマーカーを設置する技で、ボタンによって設置位置が変化。マーカーに攻撃判定は無く、シュナイデントを使うとマーカーへ飛び道具が飛んでいく仕組みだ。最後に、O.A.とC.A.はロック系の飛び道具、D.A.は当て身技だ。

シュナイデント

シュナイデントでマーカーへ飛び道具を射出（破裂するマーカーにも攻撃判定アリ）。マーカーが複数ある場合、番号順にマーカーからマーカーへと飛んでいく。

シャルファー・アインザッツ

アインザッツより発生は遅いが、ボタン押しっぱなしでタメが可能。ボタンを離す瞬間に弱Ⓟで斜め上、弱Ⓚで斜め下に撃てるぞ。

ブーストタイプ　ユーベルクランク

発動中はシュナイデントで放つ鋼糸が2本になる。1本は番号順に（1→2→3……）、もう1本は番号の逆に（4→3→2……）飛んでいくぞ。また、発動時にマーカーが一つ設置される。

特殊技	アクツェント	→+強Ⓟ
必殺技	[illegible]	[illegible]
	シャルファー・アインザッツ	↓↘→+強Ⓟ
	[illegible]	[illegible]
	シュナイデント	→↓↘+Ⓟ
	[illegible]	[illegible]
	→ラング・ハルテ	①のぶら下がり中にⓀ
	[illegible]	[illegible]
	ヴァイトアップ	←↓↙+Ⓟ
O.A.	[illegible]	[illegible]
D.A.	ヴォーゲント	←→↘↓↙←+Ⓚ
C.A.	[illegible]	[illegible]

Sheryl

シェリル

Name:シェリル[Sheryl]
RN:06L040
Height:165cm　Weight:45Kg

■Information
本選手は鋼糸を用いた攻撃を主体とする[illegible]スタイルを取り、ロングレンジを得意とする。その多角的攻撃は、対戦相手にとって脅威である。本戦参加までの試合運びはいたって[illegible]であり、特殊な戦闘訓練を受けた戦闘プロフェッショナルであることが予想されるが、詳細[illegible]は現在不明である。

二つの構え、対応できますか？

慈悲

出始めに無敵時間があり、割り込みや対空技として信頼できる。インパクトブロウとセットで使うのが有効か。

ミトは「罪」と「罰」という二つの構えを持つテクニカルキャラ。必殺技はもちろん、通常技も構えごとに異なるため、状況に合わせた使い分けが重要だ。

罪の構えはラッシュコンボを使えないが、攻撃力は高め。必殺技は飛び道具の慈愛、出始めに無敵時間がある慈悲などを持っており、防御的な闘いが得意な構えといえる。一方、罰の構えは攻撃力こそ低いものの、リーチが長く、ガード崩しに適した多段技のジャンプ強Ⓚを持っている。必殺技は連続技用の誅伐、中段技の誅滅などがあり、攻撃的な闘いに特化した構えといえるだろう。

らぶぱんち

ガード中に出せるD.A.。ヒット時は相手が崩れ落ちるようにダウンし、そこに追撃を決めることができる。

神技 天罰

鋭い突きで相手を貫く、罰の構えのC.A.。連続技に組み込める。なお、罪の構えのC.A.である神技 断罪は移動投げだ。

ブーストタイプ　はぁとばりあ

攻撃判定のある2個のハートが、ミトの周囲を回転。ハートは相手に当たると消えるが、数秒経過後に復活する。ミト自身は普段通り動けるので、さまざまな連係や連続技が可能になるぞ。

罪の構え中の技		
特殊技	業（ごう）	→+弱Ⓟ強Ⓟ同時押し
必殺技	[illegible]	[illegible]
	慈悲（じひ）	→↓↘+Ⓟ
	罰の構え[illegible]	[illegible]
O.A.	滅罪（めつざい）	↓↘→↓↘→+Ⓟ
D.A.	らぶぱんち	ガード中に[illegible]
C.A.	神技 断罪（しんぎ だんざい）	↓↙←↙↓↘→+Ⓟ

罰の構え中の技		
特殊技	咎（とが）	→+弱Ⓟ強Ⓟ同時押し
必殺技	[illegible]	[illegible]
	誅滅（ちゅうめつ）	↓↙←+Ⓟ
	罪の構え[illegible]	[illegible]
O.A.	粛清（しゅくせい）	↓↘→↓↘→+Ⓟ
D.A.	[illegible]	ダウン中に[illegible]
C.A.	神技 天罰（しんぎ てんばつ）	↓↙←↙↓↘→+Ⓟ

Mito

ミト

Name:ミト[Mito]　RN:06J058
Height:148cm　Weight:40Kg

■Information
本選手は一振りの木製模造刀を使用し、二通りの構えを状況に応じて使い分けるファイターである。若年ながらも、二通りの構えから繰り出される太刀筋は修練を積み重ねた者のそれであり、その実力は未知数といえるだろう。しかしながら、これまでの記録より実戦経験に乏しいと思われる面がたびたび見られ、たとえ体格差を技術により埋められたとしても、本大会においてどこまで進むことができるか判断が難しい。

Postscript T.R.F.2
●シェリル補足：→+強Ⓟは中段攻撃。ラッシュコンボと飛び道具で相手を固めつつ、これでガードを揺さぶるのが有効だ。キャンセル可能なので、アインザッツなどの必殺技につなぐといい。
●ミトの構え移行：↓+弱Ⓟ強Ⓟ同時押しによる構え変更以外に、必殺技を同時押しで入力したり、特殊技の業や咎を出した際にも構えが切り替わる（キャンセルした場合は切り替わらない）。

規格外の拳闘獣戦車!

Bazoo
バズウ

いわゆるデカキャラのバズウだが、飛び道具を二つ持ち意外にも遠距離戦が得意。一方、弱→強のラッシュコンボが無いため、近距離戦はやや苦手だ。

アースダイブは上空からガレキを落とす飛び道具で、ボタンに応じて落下する場所が変化。ボトムスクラッチは射程の短い飛び道具。拳部分にも攻撃判定があり、その部分が当たると2段の打撃技に変化。また、飛び道具部分をガードさせれば大幅に有利となるため、けん制や固めに重宝する。O.A.のギルズシャッターは、無敵時間の長い2連発の打撃技。対空や割り込みに使えそうだ。

ボトムスクラッチ
根本の打撃部分は連続技に使え、飛び道具部分はガードされても有利。特に画面端での固めは強力だ。

ソードフィッシュカウンター
やられ中に出せるD.A.。攻撃発生がやや遅く無敵時間は短いが、D.A.にしては威力が高めなのが特徴。ポイントを絞って使おう。

バンクライザー
地面に岩を設置。攻撃判定が無く攻撃されると壊れるが、キャラとの接触判定があるため、近付こうとする相手への足止めになる。

Name:バズウ[Bazoo] RN:06Q009
Height:250cm Weight:190Kg

■Information
過去にボクシングの経験を持つファイターであり、基本的に拳での攻撃を主とする。しかし、本選手の特筆すべき最大の特徴は、何といってもその規格外の体躯である。機動力を補うリーチと超重量級の攻撃は、アウトレンジからでも容易に相手のガードを打ち崩す。また、ほかに類を見ない地形を利用した攻撃は、本選手の見た目以上に相手を戸惑わせるであろう。

特殊技	ボーンクラッシャー	→+強Ⓟ
必殺技	ドラゴンフィッシュブロー	[illegible]
	ドラゴンフィッシュノック	↓↙←+Ⓟ·Ⓟ
	アースダイブ	[illegible]
	バンクライザー	←タメ→+Ⓟ
	ボトムスクラッチ	[illegible]
O.A.	ギルズシャッター	↓↘→↓↘→+Ⓟ
D.A.	ソードフィッシュカウンター	[illegible]
C.A.	バイトアンドサップ	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ

ブーストダイブ メテオダイブ
アースダイブが強化され、落下するガレキが巨大化。攻撃判定が大きく避けられにくい。アースダイブ同様、ボタンで落下位置を選べるが、押しっぱなしでためる(欄外参照)ことは不可能。

これが世界一の漢の顔だ!

Lud
ラッド

ヒートゲージという独自要素を持つラッドだが、通常技はリーチや発生に優れ使い勝手が良く、必殺技もオーソドックスなものが多いので扱いやすい。

鉄腕ガードは特殊な防御手段で、攻撃を受けるとヒートゲージが増加。ヒートゲージがたまると、ボタン同時押しで必殺技を強化できる。百発ランチャーは連続の拳撃で、ため時間が長いほどヒット数が増加。撃鉄クラッカーは射程の短い飛び道具。発生は遅いがスキは小さめ。D.A.の超鉄壁ダイヤモンドガードは当て身技。成功時は吹っ飛ばせるほか、飛び道具を受けても相殺することが可能。

鉄腕ガード
→は上段に、↙は下段に腕の防具を構える技。ここに攻撃を受けるとヒートゲージが増加する(増加量は受けた攻撃に応じて変化)。

超爆激ミリオンランチャー
O.A.は百発ランチャーを強化し攻撃範囲を広げたもの。ヒートゲージがあれば、各種アーツもボタン同時押しで強化できるぞ。

弾丸タックル
↓↘→は真横(空中版は斜め下)に、→↓↘は斜め上にタックルで突進し、追加入力で再突進が可能。写真は強化版のものだ。

Name:ラッド[Lud] RN:06H094
Height:183cm Weight:82Kg

■Information
本選手は既存の格闘技にカテゴライズされないファイトスタイルを取り、タックルなどの瞬発力の高い技を多数用いる。また、片腕に装備している金属製の防具を利用した防御技術も高く、攻防バランスの取れたファイターと判断することができる。なお、注目すべきことに本選手は壊滅した「バロール」の秘密組織に属しており、その実力に参加者の多くが注目している。

特殊技	ドラゴン・ラッド・キック	→+強Ⓚ
	タイガー・ワン・キック	[illegible]
必殺技	弾丸タックル	↓↘→+Ⓟ·→or↘+Ⓟ(空中可)
		→↓↘+Ⓟ·→or↘+Ⓟ
	百発ランチャー	[illegible]
	撃鉄クラッカー	↓↙←+Ⓟ
	鉄腕ガード	[illegible]
O.A.	超爆激ミリオンランチャー	↓↘→↓↘→+Ⓟ
D.A.	超鉄壁ダイヤモンドガード	[illegible]
C.A.	超爆熱ダイナマイトタックル	↓↙←↙↓↘→+Ⓟ

ブーストダイブ 蒸着ヒートモード
発動中はヒートゲージが常にMAXの状態となり、強化版の技を自由に使うことが可能(写真は強化版撃鉄クラッカー)。なお、ブーストダイブ終了時にヒートゲージはゼロとなる。

Postscript T.R.F.2
●バズウ補足:アースダイブはボタン押しっぱなしでためることが可能(ボタンを離すと落下)。また、パーツクラッシュが発生し拳のパーツが破損した後は、一部の技に変化が……。
●ラッド補足:強化版の性能は以下の通り。弾丸タックルは威力が大きく増加。百発ランチャーは移動能力が追加。撃鉄クラッカーは射程が長くなる。このほか、O.A.やC.A.の強化版もある。

Zen ゼン

必殺技を強化する禍魂法を持ち、強化版必殺技の高いガード崩し能力を武器に闘う、爆発力の高いキャラ。ブーストダイブの追加により、強化版必殺技のチャンスが増えたのはうれしい。また、ブーストダイブ発動中のみ、衝撃波を放つ新技の禍魂掌を使用可能だ。禍魂掌以外の新技は無いが、通常技に多くの変更が見られる。禍魂法を使うまでのプロセスとして、性能が気になるところだ。

近距離立ち強Ⓚはボタン押しっぱなしで中段技に派生。追撃を狙えるぞ。

ブーストダイブ　禍魂道(かこんどう)

発動中は常に必殺技が強化版となる。ガードされても有利な強化版斬震拳や強化版壊迅撃、中段判定で追撃が可能な強化版牙砕脚を軸に、強力な攻めを展開できることは間違い無い。

Hikari ヒカリ

多彩な当て身技と優秀な通常技による、防御的な闘い方を得意とするヒカリ。コマンド投げの身陰返しや朧蝶 霧は、反撃を受けるタイミングでクイックリカバリーされなくなったので、安心して使えるぞ。また、インパクトブロウによりほかの必殺技も実質的に強化。さらには中段判定の新特殊技(→＋弱Ⓟ)や、新必殺技の風珠を会得してパワーアップ。姉のカヤを超える日は近いか?

設置系飛び道具の風珠。持続時間が短めなので、通常技のフォロー用か。

ブーストダイブ　陽風(はるかぜ)

発動中は時間とともに少しずつ体力が回復。何もしなければ回復スピードが上昇する。シンプルな分、使い勝手は非常に良く、その性質から「相手を焦らせる」という効果も期待できるぞ。

Typhon タイフォン

リーチは短いが、素早い動きで相手をほんろうできるタイフォン。主力となる飛び道具の纏勁掌や縮勁砲、コマンド投げの烈双按は前作通りに使えるぞ。注目はO.A.やD.A.の強化。O.A.は空中でも出せるように、D.A.はガード中に出せるようになっているのだ。そのほか、跋気掌は空中で出す技に変更(空中で↓↘→＋Ⓚ)。ヒット時は相手が地面でバウンドするので、そこに追撃ができるぞ。

対空技つぶしに最適な空中版O.A.。ガードされても反撃は受けないぞ。

ブーストダイブ　纏勁砲(てんけいほう)

発動中は飛び道具の纏勁掌や縮勁砲がパワーアップ。スキが小さくなる上、画面上に複数出せるようになる(通常時は画面内に1つのみ)。連射が可能になるので、遠距離から撃ちまくれるぞ。

Garnet ガーネット

ジャンプは軌道が高く使いにくい半面、地上戦では屈指のラッシュ力を誇るガーネット。遠距離立ち強Ⓟ、遠距離立ち強Ⓚ、ジャンプ強Ⓚのモーションが変更され、連続技や連係はもちろん、立ち回りにどんな変化をもたらすかが気になるところ。新技はC.A.のスウィートシャッフルが挙がる。割り込みや対空に使っていた前作のC.A.とは異なり、連続技に組み込みやすい性能となっているぞ。

新C.A.はピアシングハート連発～打ち上げ～カカト落としという流れ。

ブーストダイブ　ディテクティングアイズ

発動すると相手の弱点にマーカーが表示され、そこに攻撃をヒットさせるとダメージが通常時の2倍になる。反撃時などヒットが確定する状況で発動して連続技、という使い方が理想か。

Orville オービル

前作では最弱候補だった投げキャラのオービルだが、新技、ラッシュコンボ(弱→強のみ)、空中投げと、多くの新要素を得て帰ってきた! アサルトスルーはアサルトタックルに似た動作で突進する移動投げ。起き攻めや奇襲に使えそうだ。新O.A.のメガグラヴィティブリッジは、打撃2発から空中投げを決める技。空中の相手にも連続ヒットするため、浮かせた後の追撃として強力だ。

スナイプスルーが前方へ飛び上がる対空投げに。空中追撃としても活躍。

ブーストダイブ　エクステンションヒート

前作のO.A.の強化版。地上、空中問わず攻撃をくらってものけぞらず、動作を続行する。地上でダウン技をくらうとダウンしてしまうが、本作では動作中にガードすることも可能だ。

Postscript T.R.F.2　●新技コマンド一覧1:ゼン/禍魂掌(かこんしょう):ブーストダイブ中に↓↓+Ⓚ　ヒカリ/風珠(かざたま):→↓↘+Ⓟ　ガーネット/[C.A.]スウィートシャッフル:↓↘→↘↓↙←+Ⓚ　オービル/アサルトスルー:↓↘→+Ⓚ　[O.A.]メガグラビティブリッジ:↓↘→↓↘→+Ⓟ　ボイド/ダウンサニーフィンガー:↓↙←+Ⓟ　※一部の必殺技(サニーフィンガーなど)は、発生前に同じ強さの別ボタン(ⓅならⓀ、ⓀならⓅ)でキャンセル可能。

Boyd ボイド

下に強いジャンプ攻撃を軸に接近し、コマンド投げを狙うスタイルは前作通り。必殺技を途中で止められるようになったので(欄外参照)、トリッキーな動きも可能だ。強化が目立つのはシャイニーパンチ。無敵時間が長くなったので、対空や割り込みに使えるぞ。新技のダウンサニーフィンガーは、斜め下へのサニーフィンガー(下段判定)。G.ダッジに強く、ダウン追い打ちに使うこともできる。

リーチは短いが、Gダッジで避けられないダウンサニーフィンガー。

ブーストダイブ　サニーショット

サニーフィンガーが強化され、飛び道具のような感覚で使えるようになる。発生が早くなるので、連続技にも組み込めるぞ。なお、ガードポイントやサンリマークがたまる性能はそのままだ。

Viren ヴィレン

ブーストダイブ　デンドロバティス ショック

発動中はⓅでガード不能のスタンガン攻撃を出せる(Ⓟの通常技や特殊技は出せなくなる)。ここからラッシュコンボを出すことは不可能だが、地上版は目押しでしゃがみ弱Ⓚが連続ヒット！

リーチの長い弱攻撃と、優秀なジャンプ軌道&ジャンプ攻撃による空中戦を軸とした、スピード感あふれる立ち回りが特徴的なヴィレン。新技のピトフーイ ブレジング ボムを会得したほか、遠距離立ち強Ⓟのモーションが変更され、しゃがんでいる相手に当たりやすくなった。新O.A.のクロタルスバラージは、鎖を使って連続攻撃を行なう技。ガードクラッシュ値の高さが特徴といえるだろう。

火炎瓶を投下するピトフーイブレジング ボム。落下後の火炎のみ攻撃判定アリ。

Kaya カヤ

リーチの長い立ち弱Ⓚを軸にしたけん制&ラッシュ、追撃可能なコマンド投げの月影など、前作では強い部分が目立ったカヤ。新技の月扇は、落下軌道を取りつつ下方をなぎ払う技。弱を昇りで出せば中段技として機能し、ヒット時は地上技につなげられる。また、➡+弱Ⓟで出せる新特殊技は中段判定で、O.A.とC.A.のみでキャンセル可能。ヒット確認から奉閃につなぐのが理想だろう。

新技の月扇。ジャンプ攻撃キャンセルで出すこともでき、強ならめくりを狙える。

ブーストダイブ　氷鎖(ひょうさ)

発動中は、ヒット、ガードを問わず相手に攻撃(直接手足で攻撃するもの)を当てることで、相手の歩き、ダッシュ、バックステップ、ジャンプ、各種ダッジの移動能力を下げることができる。

Aran アラン

ブーストダイブ　ファントムシフト

本体の動きをトレースする分身が付き、飛び道具以外の技は分身にも攻撃判定がある。中段や下段といった攻撃判定は反映されず、分身の攻撃はすべて、立ちでもしゃがみでもガード可能。

判定とリーチに優れた通常技でのけん制と、アクセルストライクによる起き攻めが強力だったアラン。本作ではグランドリカバリー(P15欄外参照)により起き攻めしにくくなったが、アクセルストライクは発生が早くなったので立ち回りでも十分使える。また、飛び道具のヴァニシングストライク ローや、ファントムフェイズからの派生O.A.など新技が追加され、全体的に強化されたといえる。

新飛び道具のヴァニシングストライク ロー。背の低いキャラへのけん制に。

シェリルが使用可能!! Gallery

注目のポイントが目白押した。

PS2版『T.R.F.』も見逃すな!

前作『T.R.F.』が家庭用に！ 忠実な移植＋充実のオマケ要素に加え、シェリルがプレイヤーキャラとして参戦！ 逃さずゲットせよ！

このソフトを3名様にプレゼント! 希望される方はP50へGO!!

ザ・ランブルフィッシュ
- ■メーカー：ディンプス／SEGA
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■発売日：3月17日予定
- ■対応機種：プレイステーション2
- ■価格：7,140円(税込)

Postscript T.R.F.2　●新技コマンド一覧2：ヴィレン／ピトフーイ ブレジング ボム：空中で↓↘→+Ⓟ　[O.A.]クロタルス バラージ：←→↙↓↘←+Ⓟ　カヤ／月扇(げっせん)：空中で↓↘→+Ⓟ　アラン／ヴァニシングストライク ロー：↓↘→+Ⓚ　[O.A.]ストライクバック －クロス－：ファントムフェイズ成功時に←↙↓↘→+弱Ⓟ　[O.A.]ストライクバック －ダブル－：ファントムフェイズ成功時に←↙↓↘→+強Ⓟ

君は、アムロを超えることができるか？

GUNDAM Battle Operating Simulator

アニメ「起動戦士ガンダム」のMS（モビルスーツ）戦を、本格的な操作で体感できる本作。今回はその基本的な操作方法と、登場するMSやステージを一挙に公開するぞ！

機動戦士ガンダム バトル・オペレーティング・シミュレーター
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：3Dアクション
■操作方法：ジョイスティック×2+4ボタン+フットペダル
■発 売 日：2005年3月中旬予定
■使用基板：Chihiro

一年戦争終結後　世界は、つかの間の平和を取り戻していた。
しかし、来るべき戦闘に備え、モビルスーツパイロット育成を急務とする地球連邦軍は、パイロット候補生効率的育成を目標としたシミュレーター開発プロジェクトを発動した。
それには、パイロットの戦闘技量、状況対応能力の向上のみならず、ニュータイプ候補生の探索という隠された目的があったのである……
それが「機動戦士ガンダム バトル・オペレーティング・シミュレーター」G-B-O-Sである。

ICカードを使用してMS（モビルスーツ）を強化せよ！

ICカードを使ってプレイすれば、手に入れたポイントを使って、搭乗MSを好きなように強化できるのだ。また、各ミッションクラスを制覇するたびに、新たな機体や装備が与えられるぞ！

G-B-O-S　プレイングフローチャート

ゲーム開始
↓
クラス&MS選択
↓
ミッション開始
↓
ゲームオーバー（クラスクリア　または失敗）
↓
レベルアップ
↓
カードへの書き込み
↓
次のプレイへ！

G·B·O·S

MS（モビルスーツ）操作方法

2本のスティックと四つのボタン、そしてフットペダルという特徴的な操作デバイスを用いることによって、MSの多彩な動きを再現できる本作。まずはこれらの基本操作と、画面情報の見方から頭に入れていこう。

移動操作（地上ステージ）

基本移動

移動の基本は、とにかく「両方のレバーを傾ける」ことだ。それにペダルを組み合わせた急加速は汎用性の高い移動手段で、ゲーム中最も多用する移動手段になる。

前進

後退

急加速

移動したい方向

＋

一気に踏み込む

左移動

右移動

索敵・回避操作

敵を捉えるには、旋回するのが一番早い。周囲の確認には素早いジャンプが、包囲網突破にはバーニア上昇後の移動が便利だ。

左旋回

右旋回

ジャンプ

ジャンプキャンセル

バーニア上昇

一気に踏み込む

落下速度調整

踏み方で調整

特殊移動操作（宇宙ステージ）

360°全周囲が戦場になる宇宙では、ジャンプに代わり上昇・下降の操作が加わる。また、前後左右の移動でも常にペダルを踏み、その強弱で移動速度を調整する。

上昇

速度調整

踏み方で調整

下降

速度調整

踏み方で調整

ボタン操作（全ステージ共通）

シールドガード（ガンキャノンは不可）

サブウェポン（頭部バルカンなど）

接近戦（ビームサーベルなど）

メインウェポン（ビームライフルなど）

各ボタンは独立しており、同時押しの操作は一切無い。メイン、サブの両ウェポンは多用することになるが、正面からの攻撃を一定量無効化できるシールドや、威力が高い接近戦攻撃も使いこなしたい。

特に接近戦は、一対一の状況においては無類の強さを発揮するぞ。

画面情報（全ステージ共通）

❶機体ダメージゲージ
❷バーニア温度
❸敵ダメージゲージ
❹ガンサイト
❺レーダー
❻制限時間
❼メインウェポンエネルギー
❽サブウェポンエネルギー
❾ミッション指示メッセージ

各情報が濃縮されているゲーム画面。中でも特に重要なのが❺のレーダーの表示だ。敵の位置には常に気を配り、包囲されないように立ち回ろう。

あとは❼メインウェポン、❽サブウェポンのエネルギー表示にも気を配っておきたい。肝心の場面で弾切れを起こさないよう、管理を怠らぬように！

G·B·O·S
登場MS(モビルスーツ)&MA(モビルアーマー)

原作で活躍した名機の数々が忠実に再現され、多彩なミッションを織り成している。特にアーケードでは初登場となる、OVA『起動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』に登場した幻の2機種には要注目だ！

地球連邦軍所属 搭乗可能機体

本作でプレイヤーが搭乗できる機体は、以下の4機種。機体によっては、装備を変更した別バージョンも存在する。君の能力に適した機体性能を持つMSと装備を選び、レベルアップによる性能の強化を重ねていこう。

RX-78NT1 ALEX

一年戦争末期に開発された、驚異的な追従性を誇るニュータイプ専用MS。アムロ＝レイ専用機としてサイド6で調整されていたものの、ジオン公国軍特務部隊との交戦で中破した直後に終戦を迎え、未配属のまま戦史の陰へと消えていった。

RX-78-2 GUNDAM

地球連邦軍のV作戦により試作された、万能型MS。圧倒的な攻撃力と装甲に加え、AIに補佐された反応速度と、高度な汎用性でもってジオン公国軍を圧倒した。特にアムロ＝レイが操縦した2号機は、一年戦争の戦況を一変させた。

RX-77-2 GUNCANNON

V作戦の一環として開発された、中距離支援砲兵型MS。白兵戦を得意とするRX-78との連携行動を前提とした機体で、カイ＝シデン搭乗機はそのコンセプトに従い、かなりの戦果を挙げた。

RGM-79 GM

RX-78の簡易量産型MS。あらゆる面でコストダウンを図ったため、RX-78との性能差は圧倒的だが、汎用性の高さから戦争後期の連邦軍の主力兵器となり、後に多くの発展型が開発された。

ジオン公国軍所属 敵機体

敵として登場するジオン公国軍MSは局地戦用機が多く、状況によってはガンダム以上の力を発揮する強敵ばかりだ。特にアーケードゲーム初登場の強襲専用機、ケンプファーの性能やいかに!?

MS-18E KÄMPFER

MA-08 BIG-ZAM

MS-14 GELGOOG

MS-09 DOM

MSM-10 ZOCK

MSM-07 Z'GOK

MSM-04 AGGUY

MS-07 GOUF

MS-06 ZAKUⅡ

G·B·O·S

ステージ&ミッションクラス紹介

一年戦争の代表的な戦場を元に作られたステージは、それぞれが特徴的な地形で、配置される敵MSのパターンと相まってあらゆる戦況を構築している。数々の困難な戦場を、君は生き延びることができるか?

六つのステージで、あらゆるミッションが展開される!

ステージは六つ存在し、うち一つは宇宙戦用ステージ、残りはすべて重力下の地上戦用ステージとなる。ジャブローやソロモンなど、原作ファンならば思わず懐かしむ名シーンの舞台も、完璧に再現されているぞ。

ジャブローステージ

市街地ステージ

廃墟ステージ

ソロモンステージ

宇宙戦ステージ

コロニーステージ

中級クラス

全5ステージ

操作感覚が地上とはかなり違う宇宙戦や、特定の敵を倒すことで終了となるミッションなど、特殊な条件が加わってくるクラス。ただ目の前の敵を倒すだけでは、とてもクリアはできないぞ。クリア後にはバズーカ装備型の「ガンダム」に搭乗することができるようになる。

初級クラス

全5ステージ

アニメ版「ガンダム」のストーリー前半(ジャブローまで)をなぞる構成で展開する初歩的なクラス。レーダーの見方や移動操作、接近戦の間合いなど、基本をここでマスターしよう。

このクラスをクリアすると、新たな搭乗可能機体として「GM」が支給されるぞ。

最上級クラス

全6ステージ

あらゆる操作を使いこなさねば突破できない、絶対的な戦力差を強いられる最難関クラス。原作の中で主人公アムロが体験したものよりも、さらに困難な状況が作り出されている。

しかしこのクラスをクリアすれば、「アレックス」のテストパイロットとして認定されるぞ!

上級クラス

全6ステージ

ミッションの特殊性もさることながら、一年戦争末期のジオン軍主力MSが続々と出現し始める手強いクラス。機体性能よりも、パイロットの実力が問われる過酷な状況が多くなる。

このクラスをクリアすることで支給される機体は、中距離支援用MS「ガンキャノン」だ。

BEMANIシリーズからキュートな新作が登場！
ドラムとシンバルで たたこうマーチ!!

Toy's March
トイズマーチ

トイズマーチ
■メーカー：コナミ
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：パッド+シンバル
■発 売 日：2005年3月中旬
■使用基板：―

おなじみBEMANIシリーズから、新しい音楽シミュレーションゲームが登場するぞ。その名も『トイズマーチ』！　だれにでも簡単にプレイできて、かわいらしい作品になっているのだ。みんなでたたこう！　おもちゃのマーチ！

Text：飛鳥

ようこそ！トイズマーチへ!!

ドラムとシンバルを付属のスティックでたたく音楽シミュレーションゲームがこの『トイズマーチ』だ。BEMANIシリーズの原点である「たたく楽しさ」を徹底的に追求したゲームになっており、しかも操作はとても簡単。

また筐体にはかわいらしい仕掛けがあり、筐体上部に設置されているフラッグとラッパが可動するのだ。それに加え、数多く登場するキャラクターはどれもコミカルでキュートなキャラクターばかりなので、一度プレイすれば気に入ること間違いナシ！　そんなかわいいキャラクターと一緒に、愉快で軽快な音楽を奏でよう！

カンタン操作で楽しくプレイ！

『トイズマーチ』はとても簡単な操作でプレイできる。画面写真を見てもらえれば分かる通り、画面上部から流れ落ちてくるオブジェが画面下のドラムの部分にいる♪型のキャラクター、クリフ君の顔に重なったときに、タイミング良くドラムかシンバルのどちらかをたたくだけでOK。それにより、曲のリズムに合った音楽が奏でられるというわけだ。

本作のオブジェは、下記の3種類だけなので、これを覚えればすぐにゲームを始められるぞ。

玉の種類	
（おんぷ玉）	この「おんぷ玉」が落ちてきたら、スティックでドラムをたたこう。
（シンバル玉）	こちらは「シンバル玉」。これがきたらシンバルをたたこう。
（れんだ玉）	この長いのは「れんだ玉」だ。ドラムをひたすら連打しよう。

シンバル玉

おんぷ玉 & れんだ玉

遊び方

ここからは、ゲームの流れを紹介しよう。難しい操作は一切無く、だれでもすぐにプレイできるのだが、初プレイで迷わないように予め覚えておいてほしい。

なお、一人用・二人用共に同じ操作なので、友達と一緒にプレイする対戦もオススメ。かな〜りアツイ対戦ができるので、ぜひ二人プレイでも楽しんでほしい。

モードセレクト

コインを投入しスタートすると、まずはネームエントリー画面へ進み、ネームエントリー後にモードセレクトになる（OFFにしてある場合は最初にモードセレクトへ）。モードは、「はじめて」「かんたん」「むずかしい」の3種類。はじめてモードには冒頭に遊び方が説明される。

ミュージックセレクト

次はプレイする楽曲を選択しよう。どれも聞いたことがある曲ばかりなので、すんなり決まるはず。キミのプレイしたい曲を選んだら、いよいよゲームがスタートするのだ！　おもちゃのパレードが始まるぞ♪

おんぷ玉に合わせてたたこう！

さぁ、いよいよゲームスタート！　ゲーム中には背景に、多数のキャラクターが登場する。二人プレイ時、彼らは上手なプレイヤーの方に移動するので、プレイ中にどちらが勝っているのかが一目で分かるぞ。

うまくプレイして、かわいいキャラクターを自分の方へ引き込もう！

結果発表！

演奏が終わると、お待ちかねの結果発表になる。どちらがどれだけ上手にたたけたのかが表示される。一人プレイ時はCPUと、二人プレイ時は1P&2Pとで競い合うことになっている。

なお、成績の優劣に関係無く2曲プレイができて、二人用の場合は3曲プレイできるのだ。

みんなが知ってる！収録曲リスト

気になる収録楽曲は、聞いたことのあるタイトルがズラリと並んでいる。また、同社のメダルゲーム『FantasicFever2』の楽曲も収録されているぞ。

ウィーアー！（オープニングテーマ／ワンピース）	恋のバカンス（アーティスト／W）
そばかす	三百六十五歩のマーチ（アーティスト／水前寺 清子）
UNDO（オープニングテーマ／鋼の錬金術師）	銀河鉄道999
INVOKE（オープニングテーマ／機動戦士ガンダムSEED）	Boys & Girls
アンパンマンのマーチ	さくらんぼ
CARTOON HEROES	ロビンソン
特捜戦隊デカレンジャー	おもちゃのチャチャチャ
ハム太郎とっとこうた	ドレミの歌
ドラえもんのうた	森のくまさん
よあけの道（オープニングテーマ／フランダースの犬）	マーチングメドレー
Round ZERO〜BLADE BRAVE（オープニングテーマ／仮面ライダー剣）	太陽にほえろのテーマ
ムーンライト伝説（オープニングテーマ／美少女戦士セーラームーン）	GO!!!（オープニングテーマ／NARUTO -ナルト-）
マジンガーZ（アーティスト／水木 一郎）	Fantasic Parade（ジャックポットBGM／FantasicFever2）

『トイズマーチ』で会おうネ！

アーケードに殴り込み！

爆炎の申し子
ヒロ
冷酷さと慈悲の心を併せ持つ不思議な少女。家族に対する執着は深く、時折甘えん坊なところもみせる。

魔族でありながらその身に人間の血を宿し、人の心も持っている。

戦場の鼠
ウェレス
王都リーディスの街を守る警護団の団員で、戦争時には王国軍の戦士として参戦する予備兵でもある。

ケンカっ早く好戦的な性格の青年。口が悪く悪ガキっぽい一面を持つが、正義感は強い。口癖は「けんかしようぜっ！」。

拳聖ハマオウ
龍健
曲がったことを許さない熱血漢で、己にも厳しい性格。ラコルム武術界最強といわれる「7代ハマオウ」の血を引き、その名を受け継ぐ伝承候補の一人。口癖は「よっしゃあっ！」。

闇の貴公子
ジャドウ
大魔王ジャネスの負の念から生まれた魔界獣。むちのようにしなる触手攻撃を得意としている。人間を滅ぼすために戦う。

心眼の聖神
アース
もともとは、隠れ里エディンの古き聖域に捕らわれていた天使。威厳と風格を持ち合わせていて、神々にも引けをとらないほどの強大な力を持つといわれている。

SPECTRAL VS GENERATION
スペクトラル VS ジェネレーション™

時の封印
キャラ個別に用意された攻撃を、ヒットさせた瞬間に特定のボタンを押すと発動する「時の封印」は、成功すると一定時間相手の動きをスローにする効果がある。この間は相手に大ダメージを与えるチャンス！　追い詰められた状況でも大逆転を狙えるシステムだ。

多彩な対戦システム
本作は、スタンダードな2D格闘となっている。独自の特徴的なシステムとして、敵の攻撃にカウンターとなる技を出して動きを止める「カオス・ブレーキング」やそれをさらに返す「リターン・ブレーキング」などが用意されており、攻防の入れ替わりの激しいスピーディーな対戦が楽しめるぞ。

カオスブレーキング
敵の攻撃をくらう瞬間に特定のボタンを押すことで発動可能な「カオス・ブレーキング」。連係を見切って反撃を決めろ！

家庭用の人気シリーズが

ソードマスター
クライス

世界に散らばる魔剣を危険視し、すべての魔剣を破壊することにこだわる。ほとんど自分の感情を表に出すことは無い。

氷の魔女
マユラ

純粋な魔族として生まれながら人間になることを望み、人間に強い憧れを持っている。年の若さに似合わず、物事の考え方は常に合理的。

氷結呪文を得意としている魔法使い。銀色の美しい髪を持つことから、人々からは「氷の魔女」と呼ばれている。

魔族の血を引く少女。本来は争いを好まないが、人間の迫害に遭い最愛の義母と義妹を殺された。そのため、世界のすべてを憎み復しゅうの戦いを始める。

もともと心優しい性格なため、復しゅうを選んだ自らの行ないには常に心を痛めている。

闇の皇女
ロゼ

一国の姫と恋に落ちた一介の騎士。一度は国を治める地位に就くものの、重圧に耐え切れずに逃げ出してしまう。礼儀正しく争いを好まない性格で、常に姫のことを想っている。

世界の乱れを正すべく戦闘に参加。師匠であったリファイアに見守られながら戦いを続けている。

北方の騎士
エリル

極東の飛竜
大蛇丸

己の体に皇龍の魂を宿しており、龍の力を自在に操ることができるサムライ。奔放で能天気な性格で、何事にも豪快で細かいことは気にしない。

霊刀「昇陽」を使用した強大無比な破壊力を誇る剣術で戦う。その技はまさに一撃必殺。

家庭用で人気を博した、アイディアファクトリーの『スペクトラル』&『ジェネレーション』シリーズが対戦格闘になってアーケードに登場！　両シリーズから特に人気の高いキャラクターたちが登場し、画面内を所狭しと暴れ回る。シンプルで奥深いシステム面にも注目だ！

スペクトラル VS ジェネレーション
- ■メーカー：アイディアファクトリー／IGS／AMI
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■発 売 日：2005年春稼働予定
- ■使用基板：ー

Text：黒鉄タカスエ

『スペクトラル』『ジェネレーション』シリーズって何だ？

ここでは、本作の世界観のベースとなっている『スペクトラル』と『ジェネレーション』という二つのシリーズについて、知らない人のために簡単に解説していこう。

両シリーズは、アイディアファクトリーが制作した多彩なキャラクターが登場するシミュレーションRPG。同社の作品で特徴的なのは、「ネバーランド」と呼ばれる共有の世界をベースにしたストーリーであること。今回の両シリーズのほかにも多くの作品がネバーランドを舞台としているので、興味のある人はチェックしてみよう！

ソードマスターであるクライスが、かつての平和を取り戻すための物語『スペクトラル ブレイド』。

純愛を貫き通すため闘う少年、エリルが主人公の『ジェネレーション オブ カオス ネクスト』。

『ジェネレーション オブ カオス』では人間に復しゅうを誓う魔族少女ロゼの物語が描かれている。

初登場作品一覧

ヒロ	スペクトラル フォースII
ロゼ	ジェネレーション オブ カオス
ウェレス	ジェネレーション オブ カオスIII
[illegible]	ジェネレーション オブ カオス
マユラ	スペクトラル フォース
クライス	スペクトラル ブレイド
エリル	ジェネレーション オブ カオス ネクスト
大蛇丸	スペクトラル フォース
ジャドウ	スペクトラル フォース
アース	キングダム オブ カオス

バトルギア4始動

BATTLE GEAR 4™

タイトーレースゲー 次世代仕様へ

ドライビングテクニックをとことん追求し、腕に覚えのあるプレイヤーに絶大な支持をされ続けているタイトー『バトルギア』シリーズ。そのバトルギアシリーズの最新作である「バトルギア4」が、ついに登場することとなった！

先日行なわれたAOUショーにて映像が発表されたので、その存在をすでに捕捉したプレイヤーも多いはず。まだまだ開発途上の段階なので、ゲームの内容がどうこうというレベルではないが、現時点で発表されているデータを見る限りでは、前作の『3』を大幅に超えるゲームになるのは間違いないだろう。

特筆すべき点は、まずタイトーオリジナル基板「TAITO Type X」の存在が挙げられる。このハードを『バトルギア4』用に特別にチューンした「TAITO Type X+(プラス)」が、今回の『バトルギア4』のハードだ。前作を確実に凌駕するグラフィックをたん能できること、間違い無い。

そして新たな展開として、これまで国内のメーカーのみで構成されていた車種だが、今回初めて国外メーカーのクルマが登場！　それに合わせて、新コースとして海外のものが加わることが決定!!

また、前作より採用されたタイトーエントリーシステム「NESYS」も、進化を遂げるようだ。今の段階で発表されているのは、ネットエントリーキーが新型になるということ。どう変わるかはまだ分からないが、これまで以上に付加価値のあるものになるだろう。

そして、これまでバトルギアシリーズは車本来の性能を重視してきたため、チューニングに関しては一切触れられていなかった。しかし、今作ではいよいよチューニングも可能になるようだ。その詳細はまだ定かではないが、常に前向きで意欲的なタイトーの開発メンバーが手掛ける以上、かなり期待して良いのではないだろうか。

そして何よりも注目されるのは、今作より登場する「シングル筐体」である。これまで店内のレイアウト上スペース的に設置することができなかった店舗でも遊べるようになる。これまで以上に『バトルギア』を全国各地で遊べる機会が増えるだろう。

まだ全貌が見えない段階だが、さわりだけでも非常に期待できるスペックを有している今作。開発が進み、実体が見え次第詳しく本誌で紹介していく予定だ。

NESYS TAITO NET ENTRY SYSTEM

TXSURROUND

TAITO Type X

バトルギア4
■メーカー：タイトー
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア+エントリーキー
■発売日：未定
■使用基板：TAITO TypeX+(プラス)

Text:ずるずる

TAITO Type X 特別仕様基板！

タイトーが提供する最新基板「TAITO Type X」が、『バトルギア4』のために特別チューニング！　「TAITO Type X+」として出陣だ！

新基板とともに筐体も刷新！　5.1chサラウンドの音響で、驚きの没入感を実現！　古都のコースを全力疾走だ!!

初の外車採用！ チューニングも!!

初のシングルシート筐体！

買うまで見ちゃダメッ

BEAM COMIX

[オキサイド ツーエックス]

Oxide 2x

キム・ヒョンテ画集

★絶賛発売中★

B5判上製／176ページ／定価2,310円[税込]

掲載イラスト数220点以上の大ボリューム
170点を超えるカラーイラストに加え、
ラフスケッチや製作風景なども多数収録
各イラストにデータ（制作日・データサイズ）付き

プレイステーション2用ソフト『マグナカルタ』のキャラクターデザインを手がけた
キム・ヒョンテの、日本初となる画集がついに登場。
驚異的画力で描かれた艶やかなイラストを満載した、ファン垂涎・感涙の超豪華な1冊!!!!

●本製品は書店でお買い求めください。●品切れの際は書店にてご注文していただくか、インターネット販売をご利用下さい。●インターネット販売 http://www.enterbrain.co.jp

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話（03）5433-7850（営業局） 株式会社エンターブレイン

enterbrain

群雄割拠の三国時代、ここに再来!!

三国志大戦™

SANGOKUSHI TAISEN

三国志大戦
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2005年春予定
■使用基板：Chihiro™

Text：カイゼルちくわ、飛鳥、福田柵太郎

世界有数の大戦史である三国志の世界を、大迫力のリアルタイムバトルと美麗なイラストが描かれたカード群で楽しめる『三国志大戦』。今回は正式稼動を間近に控えた本作の、基本システムを一挙に紹介！　今から基礎を頭にたたき込み、目前に迫った開戦に備えて、用兵術を磨いておこう！　キミはこの乱世を生き抜くことができるか!?

筐体各部解説之巻

■これが本作の筐体ですぞ。ここで各部の機能を、しっかりと覚えましょう！

❶モニター
ゲームの情報すべてが表示されるメインモニター。常に目を配り、すべての情報を見逃さないように！

❷君主カード挿入口
プレイヤーの情報を記録した、ICカード（君主カード）をここに挿し込む。退席時は取り忘れに注意。

❸スタートボタン
君主カードを挿した際には確認メッセージが表示され、ここでこのボタンを押すとゲーム開始となる。

❹計略ボタン
各武将が持つ必殺技、「計略」を発動するボタン。選択肢を選ぶ場面では、決定にも用いる。

❺兵法ボタン
君主自身の大技、「兵法」の発動ボタン。選択肢を選ぶ場面では、キャンセルにも用いる。

武将カード払い出し口❻
ゲーム終了時には、1プレイにつき1枚のカードパックがここから払い出される。中身はランダムだ。

カード選択ボタン❼
画面上で指定している、武将カードを変更するボタン。計略を使用する武将を変更できる。

トラックボール❽
選択肢を選ぶ際や、ゲーム中のカメラ操作などに使う。独特の操作感覚なので、早めに慣れよう。

盤面❾
武将カードを並べる場所。各カードをプレイヤー自身の手で動かせば、画面内の部隊を移動させることができる

~ゲームの流れ~

対戦手順之巻

リアルタイムで対戦、と聞くと難解に感じるかもしれませんが、プレイ手順は簡単ですぞ。一連の流れを覚えれば、すぐに上達しますぞ！

スターターパックの購入

スターターパックの中には武将カード4枚、君主カード、スリーブが入っている。武将カードは、決められた3種の組み合わせの中の一つが入っているぞ。

君主カードの挿入

ゲームを始めるには、まず君主カードを挿入。初プレイ時には、名前の登録をしよう。

まずは君主名の登録だ！

プレイヤー名は、漢字で入力。事前に考えておこう！

初回、二回目のプレイ

チュートリアル

ゲームを始めたばかりの人には、二回に渡って基礎知識を解説する、チュートリアルが用意されている。チュートリアル中は対人戦が発生することはないので、じっくり学ぼう。

チュートリアルで基本をしっかりマスター!!

画面の見方やカードの動かし方、計略の使い方など、チュートリアルで学べる知識はすべて重要だ。必ず覚えよう！

愉快で有能な軍師が、親切に教えてくれるぞ。

三回目以降のプレイ

ゲームモード選択

三回目以降の通常モードでは、「全国対戦」「店内対戦」「一人用」の中から、プレイしたいゲームモードを選択する。

戦闘

君主（プレイヤー）の成長とカードパックの払い出し

戦闘を終了すると、経験値が手に入る。経験値が一定量たまると「位」（段位のようなもの）が上がるぞ。また、新たな武将カードが払い出されるので、さらに戦力を増強していこう！

~戦闘の流れ~

戦闘心得之巻

戦闘はリアルタイムで進行するため、慣れるまでは戸惑うはず。まずは基礎を覚えて、無駄な操作を少しずつ減らしましょうぞ！

壱 対戦相手の決定

ゲームモードで「全国対戦」を選んだ場合、全国の店舗に居るプレイヤーと、「店内対戦」を選んだ場合は同じお店に居るプレイヤーと対戦することになる。どちらも対戦相手が居なければ、CPU対戦となる。

マッチングは同じ実力の相手と！

「全国対戦」でマッチングされるのは、君主（プレイヤー）の位が近い者同士になっている。ほぼ同じだけの経験を積んできている実力伯仲の相手と、白熱した対戦が毎回楽しめるぞ！

弐 布陣を敷き、開戦!!

戦闘で使えるのは、ゲーム開始時に登録した武将カードのみ。以降は入れ替えることはできない。

対戦相手が決まると、戦場となるマップも決定する。武将カードを動かし、戦闘開始時の各武将の配置を調整しよう。相手の布陣は見えないので、それを予想するのも重要な戦術となる。

武将カードを動かし、初期配置を決定。自陣以外の場所にカードを配置すると、後方の自城内に配置されてしまう。

参 勝敗の決定

城ゲージを減らせ!!

戦闘の勝敗は、自分と相手の城が持つ「城ゲージ」の残量で決定する。武将同士の戦闘を制するだけではなく、その合間に相手のスキを突いて城を攻め、また攻め込んできた敵武将を適宜迎撃していこう！

勝利条件

- 敵の城ゲージをゼロにする
- 時間切れの時点で、敵より多くの城ゲージを残す

〜画面の見方〜 基本画面説明之巻

画面を知り、己を知らば百戦するも危うからず！ ここでは基本画面についてのすべてを学んでいただきますぞ！

三国志大戦 基本画面

プレイヤー情報・店舗名

自城ゲージ
自城の耐久力の残量を表す。対戦相手の攻城や一部の計略で自城ゲージがゼロになると敗北。

残タイム
残り戦闘時間。タイムオーバー時は城ゲージ残量が多い側の勝利。

計略
武将固有の必殺技「計略」に関する情報。計略名、必要士気、士気、最大士気が表示される。

士気
自軍に貯まっている現在の士気の数を表示する。

計略名
現在プレイヤーが選択中の武将カードが所持している計略名。

士気ゲージ
時間とともに上昇する。一目盛りたまると、士気が一つ点灯する。

計略ボタンを押すと、武将と計略名が表示される演出画面がカットイン。写真は敵部隊を焼き払う火計。

敵城ゲージ
対戦相手の城の耐久力の残量を表す。攻城や一部の計略で敵城ゲージをゼロにすると勝利となる。

ミニマップ
画面全体を縮小表示するミニマップ。戦場の部隊などがアイコン化され、情報を簡単に把握できる。

❶自部隊
自軍の部隊。緑色のゲージは部隊の兵力を表す。ゲージがゼロになると撤退してしまう。

❷敵部隊
対戦相手の部隊。アイコン全体が残りの兵力を表し、兵力をゼロにすると撤退に追い込める。

❸選択中の自部隊
プレイヤーが選択中のカードは、緑色の枠で囲まれる。緑色の線でつながれた先にある四角はカードの行き先を表す。

❹❺撤退部隊（❺は兵力回復中の撤退部隊）
兵力がゼロになった部隊。撤退部隊は自城エリアに戻す以外の行動を取れない。自城エリアに戻した撤退部隊は一定時間が経過すると戦線に復帰できる。自城エリア内の撤退部隊には復活までの時間が表示される。

❻自城エリア
自軍部隊はここで部隊の回復ができる。敵部隊が到達すると城攻めされ、ピンチとなる。

兵法
兵法とは、1戦闘中に1回だけ使用できる強力な技。ここには戦闘前に選択した兵法が表示される。

部隊（武将アイコン）
武将アイコンは各部隊ごとに表示されている。自軍の部隊はもちろん、敵部隊の情報も確認可能。

Ⓐ武将の兵種を表す。地の色は、自部隊の武将が赤色、敵部隊の武将は灰色で表示される。
Ⓑ武将の名前
Ⓒ部隊の兵力を表す。これが無くなると撤退に追いやられてしまう。
Ⓓ武将の強さを表す数字。数が大きいほど敵部隊に与えるダメージが大きくなる。

盤面上の操作は簡単。盤面に置いた武将カードを実際に手で動かせばいいだけだ。

対象の部隊（カード）に触れ、

盤面上を自在に動かそう！
ちなみに、武将カードは必ずしも盤面上を引きずる必要はない。一度盤面から離し移動先に置いてもいいのだ。

カードの動きに連動して画面は動く！
盤面上で動かしたカードに連動して、ゲーム画面の部隊が移動するぞ！ まずは、武将カードを動かしてから、実際に部隊が目標地点に到達するまでの時間の感覚をしっかり身に付けよう。

盤面説明之巻

❶城門
盤面の最上部・最下部中央にあるのが城門（弱点）。ここからの攻城は、城ゲージに大きなダメージを与えられる。

❷敵城エリア
城攻めラインを越えた先にある、色が変わった地帯が敵城エリア。このエリアに武将カードを移動させ、画面の部隊が敵城に到達すると城攻めの準備が始まる。

❸自陣エリア・敵陣エリア
部隊同士の戦闘が行なわれる戦場。戦闘前の部隊配置では自陣エリアにしか部隊は配置できず、敵陣に置いたカードの部隊は戦闘開始時に自城内に戻されてしまう。

❹自城エリア
画面の自部隊の兵力を回復させる場合は、このエリアに武将カードを戻す。画面内の部隊が城内に入ると、時間経過で兵力は回復していく。撤退部隊の武将カードを自城エリアに移動させると、画面の部隊は即座に自城エリアに帰還。そのまま撤退部隊を置いておくことで復活させることができる。

戦闘之巻

喝！ 寝ている場合ではありません！ 戦闘方法を覚えなければ、我らの勝利は夢のまた夢ですぞ！

敵部隊との戦闘

画面上で敵味方の部隊が接近すると、戦闘が始まる。画面内の部隊すべてに気を配ろう。

敵部隊を撤退させろ！ でも、自部隊が撤退したら、即座に自城エリアに戻そう。

部隊同士が接近すると戦闘開始。原則として、武将の武力が高い方が有利だ。

猛将同士の果し合い 一騎討ち

一騎討ちは戦闘中にランダムで発生。勝利すれば、一気に相手を撤退に追い込める。

勝負は五合！

右から左に流れてくるラインに合わせ、タイミングよく計略ボタンを押そう。五回の結果で雌雄は決するぞ！

敵城を攻め落とせば勝利だ！

戦闘の勝利条件は、敵城を攻撃して敵城ゲージをゼロにすること。敵城を攻略するため、計略や兵法といった必殺技を駆使し、敵部隊を撃破していこう。戦闘の基礎を踏まえ、目指すは常勝将軍だ！

攻城戦

自部隊が敵城エリアに到達し、一定時間が経過すると城攻めが始まる。以降、一定時間が経過するごとに、敵城ゲージにダメージを与えるぞ。

城攻め中の自部隊は、周りに敵部隊が居なくても敵城自体からの反撃に晒される。兵力ゲージには常時注意しよう。

盤面の敵城エリアに武将カードを置こう。盤面上部中央が弱点の城門だ。遮る敵部隊が居ない場合は、迷わずここへ突入せよ！

兵種

部隊の兵種には騎兵、槍兵、弓兵、攻城兵、歩兵、の五種類がある。代表的な兵種の騎兵、槍兵、弓兵は、3すくみの関係であることを覚えておこう！

騎兵、弓兵、槍兵は3すくみ

騎兵

弓兵

槍兵

弓兵

弓兵は遠距離から敵部隊に攻撃できる。ただし、移動中は矢を射ることができないので、敵を射程内に捉えたらカードを動かさないこと。

移動の遅い槍兵なら、接近前に撤退させることも可能。防柵があればさらに心強い。

槍兵

槍兵は静止していると前方に巨大な槍が発生する。この槍を敵部隊に当てると大ダメージを与えられる。常に相手の方向に槍を向けよう。

槍兵は騎兵を止めるのに大活躍！ ただし乱戦中は槍が消えてしまうので注意したい。

騎兵

移動が速い騎兵は、弓兵の遠距離攻撃を大量にくらう前に弓兵に近付ける。ただし、攻城能力は全兵種の中でもっとも低く設定されている。

騎兵は一定距離を走ると突撃体勢になる。この状態は武力と防御力が上昇するぞ！

戦闘を重ねてレベルアップ！ 階級

戦闘を行なうことでプレイヤーの階級が上がっていく。大将軍を目指し、戦闘経験を積んでいこう。

最初は見習いクラスから始まる。経験値が一定以上たまればレベルアップだ。

兵法

兵法は一度の戦闘中に1回だけ使用できる技。兵法は使い続けることでレベルが上がり、その効果が増していくのが特徴だ。

戦闘前に兵法を選択する画面がある。部隊構成、戦略に適した兵法を選ぼう。プレイを続けていくと、新しい兵法も覚えられるぞ。

兵法は自軍全体に効果を発揮するものが多い。写真は自軍の撤退部隊を復活させる再起の法だ。使いどころを見極めよう！

計略

計略は武将が持っている必殺技だ。強さを上げる技から、天変地異を起こすものまで多様なタイプの計略を使いこなそう。

計略ボタンを押して発動！

計略を使用したい武将カードをこすって選択

士気を消費して計略発動！ 画面は武力が上がり、全方向に巨大槍による攻撃を行なう「大車輪戦法だ」！

計略を使いたい武将カードをこすることで、発動準備完了。カード選択ボタンでも選択可能だぞ。

武将カード之巻

ゲームのキモとなる武将カードについて説明します。配下の能力を把握してこそ戦に勝利できるのです！

カードの種類

壱 コモン（白）
弐 アンコモン（黒）
参 レア（銀）
四 スーパーレア（金）

①所属勢力
②武将コスト
③武将名
④武力/知力
⑤特技
⑥兵種
⑦計略
⑧必要士気
⑨計略範囲
⑩カードイラスト

周瑜
武 6 知 9
赤壁の大火

①所属勢力……その武将が所属している勢力。魏・呉・蜀・他の4種類が存在し、同じ勢力でまとめることで士気の最大値が増減する。

②武将コスト……その武将を出撃させるために必要な値。デッキを組むときは、出撃させる全武将の合計コストを8以内にしなければならない。

③武将名……武将の名前。

④武力／知力……武将の武力と知力を表す。武力が高ければ、相手に与える直接攻撃の威力と、相手の直接攻撃に対する防御力に優れ、知力が高ければ計略の時間や威力、相手の計略に対する防御力が優れていることを表す。

⑤特技……その武将が持つ特技。その特技を持っている武将のみに効果が現れる。詳しくは左ページへ。

⑥兵種……武将の兵種。詳しくは左ページへ。

⑦計略……その武将が使用できる計略の名前。

⑧必要士気……計略を使用するときに必要な士気の値。

⑨計略範囲……計略の効果範囲が図で表示されている。

⑩カードイラスト……さまざまなイラストレーターが手掛ける個性豊かな武将のイラストが描かれている。

武将紹介

三国志の世界を彩る数多くの武将たちを少しずつ紹介しよう。

桃園結義
とうえんけつぎ

【張飛（チョウヒ）】 武8 知3

【劉備（リュウビ）】 武4 知6

【関羽（カンウ）】 武8 知6

涿県で草履やむしろを売って生計を立てていた劉備は、関羽と張飛という豪傑と知り合い、当時猛威を振るっていた黄巾の乱を討伐する義勇軍に加わる。その際、劉備の高い志に感銘を受けた関羽と張飛の二人は劉備を長兄とした義兄弟の契りを結ぶ。これが、上のタイトルにもなっている「桃園の誓い」である。

劉備は黄巾の乱で旗揚げ以降、流浪の軍としてさまざまな群雄に身を寄せる。戦には弱いというイメージの劉備だが、その人柄を慕って数多くの人材が集まってくる。この人徳、魅力が劉備の強さであり、その後の劉備を歴史の中央舞台に押し上げる力となる。

黄巾の乱
こうきんのらん

【張梁（チョウリョウ）】 5 1 黄巾の群れ

【張角（チョウカク）】 2 8

【張宝（チョウホウ）】 3 7

後漢末、宦官の専横による朝廷の腐敗に乗じ、大きな農民反乱が起こる。この中心人物こそが張角。「太平道」の教祖張角は「天公将軍」を名乗り、中平元年（184年）弟の張梁・張宝と共に民衆を率いて蜂起。これが歴史の教科書にも載っている「黄巾の乱」である。黄巾の名は、目印として頭に黄色い布を巻いたことに端を発する。序盤こそ朝廷の混乱に乗じて勢いに乗るものの、張角の病死後は張梁・張宝が戦没すると次第に終息。

三国志演義では、物語の導入として描かれ、劉備や曹操といった後の群雄たちは、この反乱鎮圧をキッカケに名を上げ、表舞台へと登場する。

兵種

戦の方向性や作戦を考える上で重要となる兵種。戦に勝つにはこの兵種の長所・短所を理解し、それらを活かしてデッキを作る必要があるのだ。ここでは兵種の特徴を紹介するぞ。

騎兵

全兵種中、最も移動速度が速く、遠距離攻撃をあまり受けずに移動できる。一定距離を動くとオーラが出現し突撃体勢になり、攻撃力・防御力がアップするぞ。攻守どちらに使用しても、使い勝手がいい兵種だが、槍兵には弱いので注意しよう。

槍兵

移動速度は騎兵に劣るが、前面に巨大な槍が出現。戦わせるときは、その槍を相手の方向に向けると特に有効だ。しかし、乱戦状態になると巨大槍が消えてしまうので注意。また攻城が得意なので、相手の城を攻める際は槍兵が活躍する。

弓兵

遠距離から、弓で攻撃する兵種。槍兵や歩兵など、移動速度の遅い兵種に対して絶大な威力を発揮する。しかし、弓兵は移動中に弓を射ることができないため、遠距離攻撃という長所を発揮できない。移動させるときは、周囲に気を付けて動かすこと。

歩兵

移動速度や、攻城の威力などは槍兵と同様。全体的に長所・短所が無いバランスの取れた兵種だ。その代わりに、どの兵種に対しても効果的な攻撃が無いため、使いどころを考える必要がある。この兵種は軍師系の武将に多く見られる。

攻城兵

攻城兵は全兵種中で、移動速度が最も遅いため、非常に撤退に追い込まれやすい兵種だ。ただし、攻城の際には、城に大ダメージを与えられ、使い方次第では一発逆転が狙える。相手のデッキに攻城兵が組み込まれている場合は、最優先で処理しよう。

特技について

武将が計略以外に持っている特殊能力が特技だ。自動的に効果を発揮するので、しっかり把握して戦に活かしていこう。

- **伏　伏兵**　相手に見えない状態から突然現れて攻撃ができる。伏兵中は移動速度が極端に遅くなるので注意。
- **柵　防柵**　部隊の前に柵を設置する。敵軍に柵がある場合は、柵を避けて動くか、破壊してしまおう。
- **魅　魅力**　ゲーム開始時の士気がアップする。魅力を持っている武将の数だけゲーム開始時の士気が上がる。
- **勇　勇猛**　一騎討ちのときに、普通のターゲットとは違うスペシャルターゲットが出現し、一騎討ちが有利になる。
- **活　復活**　この特技を持つ部隊が撤退したとき、通常よりも早い時間で戦列に復帰できる。

デッキを組む

武将カードに関して理解してきたら、自分のデッキを組んでみよう。デッキを組むときは、まずメインとなる武将を選び、そこからどういった戦術を展開するかを考え、自分に合った部隊を作り上げていこう。しかし、全武将のコストを8以内に収めないと出撃できなくなるので注意。また、特技や計略を活用すると、より作戦の幅が広がっていくぞ。

そのほかに注意すること、部隊内の所属勢力数によって最大士気の値が変わるということだ。火計など、必要士気が高い強力な計略を使用する際は、この勢力にも気を配ろう。

それでは健闘を祈る！

乱世の奸雄
らんせのかんゆう

【典韋（テンイ）】　【曹操（ソウソウ）】　【夏侯惇（カコウトン）】

後に三国志における最大勢力となる「魏」の礎を築いたのが、曹操である。曹操は二十歳のときに洛陽の（今でいう）警察署長に就任するなど、エリート街道を歩む。曹操の旗揚げ当初は、曹洪、曹仁や夏侯惇、夏侯淵（曹操の父は夏侯家からの養子）など血族武将が中心だったが、人柄よりも才能を愛する曹操の元には、多くの才人が加わっていった。

自身が超世の英傑でありながら、何よりも才能のある者を重用する曹操は、徳の人・劉備とは対照的な君主として劇中では描かれる。ゲーム中の曹操の能力からも、そのズバ抜けた才能を見て取ることができると思う。

東呉の勇士
とうごのゆうし

【程普（テイイク）】　【孫堅（ソンケン）】　【黄蓋（コウガイ）】

孫子の末裔を名乗る孫堅は、武勇をもって知られる存在で、若いころには一人で海賊に立ち向かったなどの逸話もある。

黄巾の乱鎮圧の際に官位を拝した孫堅は、その後反董卓連合軍（董卓とは黄巾の乱の後に朝廷を牛耳った、悪名高い武将）に参加し、多くの武功を立てる。その際に、偶然手に入れた漢の「伝国の玉璽（ぎょくじ：今でいう印鑑）」が、後に孫堅一族の運命を変える。

孫堅は三国志の「呉」の国の元となる軍団を率いていた。地方豪族の集合体ともいえる呉だが、黄蓋や程普といった宿将に支えられ、強固な絆で結ばれながら息子の孫策・孫権へと受け継がれていった。

KASUMI
3rd Gardian

カスミ

カスミ＝ローズ(~Hana Kasumi~ハナ・カスミ)。兵器生産担当。おしとやかでマイペース。時々内にこもる傾向あり。多少ガンコな一面もあり、彼女の兵器デザインにおいて気に入ったところは、だれが何と言おうとも変えない。

SHASTA
4th Gardian

シャスタ

シャスタ＝ローズ(~Mount Shasta~マウント・シャスタ)。情報統括担当。元気というより頑強、そして武闘派。考えるよりも先に行動するタイプで、底抜けに明るく、とてもおしゃべり。一人称は「ワタシ」。

LACE
5th Gardian

レース

レース＝ローズ(~French Lace~フレンチ・レース)。戦略立案担当。物静かで、冷静というより冷淡。感情を滅多に表に出さない。ママ(テレサ)の計画を淡々とこなし、数々の街を灰にしていく。一人称は「私」。

剣を持ちて戦いへと赴くのは
——鋼の意思を込めた二翼

プレイヤーが駆る武機タイプは、シリスター・シミリス（1P自機）とディオ・シビロッソ（2P自機）で、明確な性能差があることが判明。1P自機が移動性能に優れたスピード重視タイプであるのに対して、2P自機は火力が高いパワー重視タイプ。スタート時に機体セレクトが無いことも手伝ってか、ショーバージョンでは1P自機でプレイしている来場者の方が圧倒的に多く見受けられた。

また、攻撃バリエーションはショット＋サブウェポン＋ボムといったオーソドックスな構成で、各アイテムを取得により強化＆補充が可能。このほかでは、連続取得でボーナスが上がる得点アイテムの存在も確認できた。

性能別の2機体が存在!?

[illegible]優れた1P自機に対し、2P自機はショッ[illegible]が広く威力も[illegible]。実際に[illegible]がシンプルな違い[illegible]に機体選びは悩みそうな[illegible]

Subweapon-System
多彩なサブウェポン攻撃

ポッドは左右と後方にそれぞれ[illegible]最大三つまで装着可。

自機の左右と後方に最大三つまで装着可能なサブウェポンには、複数の攻撃バリエーションが存在する。サブウェポンにはパワーアップの概念が無く、各種ポッドアイテムを取れば、そのアイテムに応じた種類のポッドを装着。ポッドを三つ装着した状態であっても、新たなポッドアイテムで切り替えができる。

また、サブショット方向は自機の上下移動による角度調整が可能。自機の扇状ショットだとカバーできないような、左右方向に固定した状態での攻撃も可能だ。

ショットボタンを押し続ければポッドの角度を固定できる。

Bomber-System
弾幕を切り裂く波動ガン

機体ごとに性能が違う弾消し効果を持ったボムは、自機無敵が無いようで緊急回避に使えない様子。ボムアイテムを取得することでストックゲージが増え、一定数でチャージ方式の特殊ボムを使用可能なストックマークが一つ表示される仕組みだ。

特殊ボムの性質は特徴的で、弾消し効果を持つ直線軌道で耐久力の高い敵機のみ着弾。着弾後ポイントには一定時間だけ爆風が残り続ける。

2P自機のボムは、着弾地点に小さな爆風を起こすスプレッドタイプ。

1P自機のボムは、正面方向に高速で拡散していくタイプ。

デフォルトキャラクターそろい踏み

ようやくデフォルトキャラクターの7体が推参。それぞれ魅力的な弾幕攻撃やB.O.S.S.モードを携えており、期待は高まるばかり。驚きの設定を公開している185ページの設定資料も必見だ！

旋光の輪舞

旋光の輪舞(せんこうのろんど)
■メーカー：グレフ
■ジャンル：弾幕対戦アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー＋[illegible]
■発売日：200[illegible]予定
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text：[illegible]タカスエ

近接攻撃の発動範囲が非常に広い特徴を持つトライアド。一気に間合いを詰めて切り刻め！

単発だが威力の高いライフルを携えたアスレウス。敵の動きを見極めて一撃必殺を狙おう。

アスレウス

カレル・ヴェルフェル

二条 櫻子

トライアド

ブリンスタ

グラフライド

ヴェントゥーノII

シトロネット

オランジェット

復活の刻……迫る!!

雷電Ⅲ RAIDEN Ⅲ

■雷電Ⅲ
■メーカー：モス／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2005年3月予定
■使用基板：TAITO Type X

稼働開始が目前に迫ってきた『雷電Ⅲ』。今回はプレイ前に押さえておきたい各装備の特色、新たに追加された得点システムなどを紹介していこう。そのほか、一流シューターが本作のどの辺に期待しているか、一人のプレイヤーに聞いてみたぞ。

Text：SSK

サブウエポン

ニュークリアミサイル

直進しながら飛んでいく、威力が高いミサイル。敵機と縦軸を合わせて撃っていくといい。相性のいいメインウエポンはバルカン。

ホーミングミサイル

威力が低いという短所があるが、確実に敵機を追尾するという長所がある。レーザーまたはプロトンレーザーとの相性がいい。

レーダーミサイル

発射後に前方約80度の範囲に居る敵機を追尾する。性能、威力共にニュークリアミサイルとホーミングミサイルの中間くらい。

メインウエポン

バルカン

最もスタンダードな装備。広範囲をカバーできるため、ステージ道中で使いやすい。本作では初期段階で3WAYとなっている。

レーザー

高威力な一点集中型の装備。カバーできる範囲が狭いためステージ道中では若干使いにくいが、ボス戦では効果を発揮する。

プロトンレーザー

自機の動きに合わせてしなるムチのような装備。三つのメインウエポンの中では最も威力が低いものの、唯一敵を貫通する。

プレイ前に押さえておきたいゲームシステム

強化できる機体の装備については上のカコミの通り。メインウエポンは8段階まで、サブウエポンは3段階まで、アイテムを取ることでパワーアップする。最大までパワーアップしたときにアイテムを取ると、5000点加算だ。

過去のシリーズと違って、バルカン・レーザーのようにアイテムを取った場合にしっかり一段階パワーアップすることにも注目したい。また、本作ではフラッシュショットシステム（カコミ参照）という新たな[illegible]き要素が追加されている。ハイスコアを狙うためには、装備を固定するよう[illegible]中[illegible]いった場面[illegible]して使えていった方が良さそうだ。

本作ではボンバー[illegible]に強化。以前のシ[illegible]りも[illegible]くなってい[illegible]

フラッシュショットシステム

出現即破壊で
最大2倍!!

本作では出現した敵を早い段階で倒すことにより、最大で得点が2倍になる。倍率は敵が出現した瞬間から時間と共に低下。敵のサイズによって倍率の低下時間が変化する。ザコ敵の場合は一瞬にして倍率が下がり、大型機の場合はそれよりも低下率が少ない……という具合だ。ボスやボスのパーツにもこのシステムは適応されているので、パターンの構築が面白そう！

一流シューターに聞く 『雷電Ⅲ』への期待

かつて一世を風靡したタイトルの復活を、若手シューターはどのように捉えているのか。あるプレイヤーに聞いてみた。

自分らの年代で「雷電」シリーズをプレイしたことがあるプレイヤーって少ないと思うんですけど、自分が以前に秋葉原のロケテストで見たときは好印象でしたね。バリバリ撃つそう快感があっていいなと思いました。あと、自分は弾を避けるのが基本的に嫌いなので、前半面は弾幕がそれほど激しくないところもいいですね。一見さんもとっつきやすいゲーム性になっているんじゃないでしょうか。

出現即破壊で得点がアップするシステムも面白そうですよね。装備と敵の出現法則を考慮してパターンを構築するのが楽しそうです。あと、ボンバーが派手で、ぶっぱなしたときに気持ち良さそう（笑）。

PLAYER NAME
SYO

『ドラゴンブレイズ』、『ケツイ』で全一経験のある凄腕シューター。『戦国ブレード』、『ガンバード』では最終スコアを保持。

RAIDEN 事典 勲章システム　本作では金色をした1個500点の勲章が1種類だけ出現。ステージクリア時には、そのステージで獲得した勲章の数×10,000点の追加ボーナスが加算される。ただし、ステージの途中でミスをした場合は[illegible]

次々と明らかになる
キャラクター続報を見逃すな！

NEOGEO BATTLE COLISEUM™

・ネオジオ バトルコロシアム・

紹介が長きにわたっているが、そこは参戦キャラの多い本作。続報は尽きないぞ。注目の2キャラと合わせ、CPU戦で確認された二人の異色キャラもチェック！

ネオジオ バトルコロシアム
■メーカー：SNKプレイモア/サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2005年予定
■使用基板：ATOMISWAVE [illegible]

※NEOGEO [illegible]
Text/VVT

盾に攻撃を受けるとスパイクを突き出して反撃する、当て身技のノマム。アスラは小回りが利きにくいので重要になりそうだ。

ガード不能の袈裟斬りを繰り出すエレス。攻撃範囲が広く、ガード不能技にしてはかなり使いやすそうな印象だ。

超必殺技のレグナ クラアはコマンド投げ扱い。成立時は地面から槍を突き出し、吹っ飛んだ相手を剣で斬る。

Asura アスラ

予想されるキャラクター像

地面から槍を突き出す必殺技や、武器によるリーチに優れた通常技で相手を寄せ付けずに闘い、接近されたときは[illegible]を使った当て[illegible]技で迎[illegible]するのが基本戦法になりそうだ。ガード不能技を多く持っているため、中間～遠距離でも十分にダメージを与えていけるだろう。通常技の使い方が重要になる予感。

移動技の明流・速駆けは、さまざまな技に派生可能。これは派生の投げ技で、発生が早ければかなり強そうだ。

吊り鐘の中に相手を閉じ込めて攻撃する勁鬼・濡姫。投げ扱いのこの技は、本作でも主戦力として期待できる出来栄えだ。

十三が相手をかっ飛ばす乱入・十三。『月華の剣士』シリーズの弾きに相当する必殺技・天文・宿曜の滴からの派生技だ。

Akari Ichijyo 一条あかり

予想されるキャラクター像

多彩な必殺技を把握するのが一苦労だが、その分考えられる戦法に幅がある。飛び道具と対空技でどっしり構えてもいいし、素早い動きで接近してコマンド投げを狙うのも手。また、移動技の明流・速駆けからの各種派生技を使えば、相手のガードを揺さぶれる。十人十色のあかりが見られることだろう。

Kaede
楓

晨明・嵐討は追撃可能なコマンド投げ。楓はスタンダードに闘えるので、決める機会は多そうだ。

刹那・瞬断は、『月華の剣士』プレイヤーには空中弾きといったほうが分かりやすいか。弾いた相手に追撃だ。

Haohmaru
覇王丸

怒り爆発は超必殺技に。ハイパーチャージと絡めると相当な攻撃力になる。試合のカギになりそうだ。

天覇凄煌斬は発生が遅いものの、ご覧の通りの攻撃範囲を誇る。状況次第では連続技にも使えるらしいが……。

Keiichiro Washizuka
鷲塚 慶一郎

主力の突進技である狼牙に、新派生の翻式が追加。身を引いた後にガード不能の突きで攻撃！

「誠」の名の元に相手を一閃する最終・狼牙。この演出見たさに鷲塚使いが増えそうだが、技性能は果たして……。

Genjyuro Kibagami
牙神 幻十郎

花札を飛ばす飛び道具、桜華斬。本作では超必殺技版（桜華斬・菖蒲）のみ、ガード時に上へ跳ねる。

跳ねた後に落下してきた花札は中段判定になっているので、下段攻撃と絡めれば相手のガードを崩しやすい。

CPU戦で気になるキャラクターが！プレイヤーも使えるのか!?

下の写真にある通り、CPU戦でアテナとマーズピープルの姿を確認！『SVCカオス』ではマーズピープルのみプレイヤーキャラとして使えたが、本作ではいかに？

もしアテナがプレイヤーキャラとして使えれば、今までのアテナとは違った技をいくつも拝めそうな予感。自分の手でプレイできることを祈りつつ発売を待とう。

Mars People
マーズピープル

これは立ち強Ⓚ？ あの圧倒的なリーチの長さを、再び自分の手で感じることができるのだろうか？

人魚に変身してサマーソルトを繰り出す技。出始めから無敵時間があるとすればかなり強そうだ。

Athena
アテナ

公式ホームページでも随時情報公開中！ http://www.snkplaymore.co.jp/ または http://www.sammy.co.jp/ より！

アーケードニュースアナライズ

早いもので今年ももう3月。春(と花粉)の足音が、今にも聞こえてきそうな感じです。さて今月は、『THE HOUSE OF THE DEAD』の映画情報や、ソルバルウのディスプレイキット、懐かしいデザインが心に沁みるネオジオスティック2など、多種多様な情報をお届け。お気に入りがあったなら、即ゲットして一足先に春気分を満喫してみてはいかが?

News

『ハウス・オブ・ザ・デッド』公開迫る!

http://www.nikkatsu.com/movie/HOD/index.html

1997年にリリースされ、高い評価を受けた名作ガンシューティングゲーム、『THE HOUSE OF THE DEAD』シリーズ。2003年に米国で『ハウス・オブ・ザ・デッド』として映画化された本作が、ついに日本上陸! 2005年3月26日より、順次公開が開始される。監督を努めているのは、"ゲーム世代のスピルバーグ"として名高いウーヴェ・ボル。無人島を舞台に繰り広げられる、生死を懸けたサバイバルは必見! ガンシューファンは映画館へ急げ!

ハウス・オブ・ザ・デッド
公開日:2005年3月26日~
上映館:新宿オスカー、銀座シネパトス ほか
上映時間:90分
配給・宣伝:日活株式会社

PRESENT!
日活様から、映画『ハウス・オブ・ザ・デッド』の特別招待券を、ペアで5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、50ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ライター閃屋の試写会インプレッション

ゲームのストーリーが絶妙に絡み、また、プレイ中の画面がカットインされる(それも1度や2度じゃない)など、『HOD』への愛を感じる映画。ただ、ゲーム体験者ならいざ知らず、そうじゃない人にゲーム画面ってどうなのかと……。B級感も漂うけれど、アケっ子なら1度は見たいでしょ!

劇中でも大量のゾンビを撃ちまくり。ゲームも映画でも、ゾンビは頭部ヒット必須ってことで。それにしてもゾンビ、足速すぎ!

Release

ソルバルウのディスプレイモデルが登場!

1982年に発売され、またたく間にゲームブームを巻き起こした名作シューティングゲーム『ゼビウス』。同作品でプレイヤーが操る機体「ソルバルウ」が、このたび塗装済みの完成品として発売されることになった。既存の設定の完全再現はもちろん、キャノピー(コックピット)部分には透明パーツを使用、主翼のエアブレーキは開/閉の選択ができるなど、随所にこだわりが見られる珠玉の出来になっている。ベースとなる土台の部分にはおなじみアンドアジェネシスの姿も……。『ゼビウス』ファンは要チェック!

キャノピーが透明になっているので、ガラス越しにパイロットの姿が確認できる。なみなみならぬこだわりぶりだ。

『ゼビウス』1/72 ソルバルウ
商品仕様:塗装済完成品ディスプレイモデル
材質:ポリストーン(コールドキャスト)製
発売時期:2005年3月下旬予定
価格:8,190円(税込)
サイズ:縦135mm×横85mm×高さ45mm
(ソルバルウ本体のみのサイズ)
原型製作:リキッドストーン
お問い合わせ
TEL:0422-20-8616(お客様専用ダイヤル)
Mail:info@wavecorp.co.jp

PRESENT!
ウェーブ様から、『ゼビウス』1/72 ソルバルウを1名様分いただきました。詳しい応募方法は、50ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

お手軽に遊べる食玩「ゲーム伝説」発売中!

http://www.gamedensetsu.jp/

2005年2月現在、カバヤ食品から、Windows用CD-ROM付き食玩「ゲーム伝説」が好評発売中!

このCD-ROMには、『マッピー』、『ドルアーガの塔』、『ディグダグII』、『モトス』、『グロブダー』の5本のうちいずれか1本が収録されている。Windows用PCにセットするだけで、インストールなどの煩わしい作業無しにすぐ遊ぶことができるぞ。各タイトルとも遊べるステージこそ制限されてしまっているが、ベースは業務用。ナムコファンは要チェック!

パッケージにはCD-ROMのほか、インストカードの復刻版も同梱されているぞ。

ゲーム伝説
商品仕様:CD-ROM付きチューインガム
発売時期:2005年2月(発売中)
価格:315円(税込)
収録タイトル:『マッピー』、『ドルアーガの塔』、『グロブダー』、『ディグダグII』、『モトス』のうちいずれか1タイトル
動作環境:Windows 98/Me/2000/XP対応要CD-ROMドライブ
販売:カバヤ食品株式会社
企画:ユードープロダクション
お問い合わせ
TEL:045-253-9986(ユードープロダクション)
Mail:info@yudo.jp

PRESENT!
カバヤ食品様から、「ゲーム伝説」に付属のCD-ROMを、5種類1セットで2名様分いただきました。詳しい応募方法は、50ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『スペクトラル VS ジェネレーション』の基板を当てちゃおう!

http://www.ideaf.co.jp/

今月号の26-27ページで紹介されている期待の新作『スペクトラル VS ジェネレーション』。現在、全国のゲームセンターで基板プレゼントキャンペーンが実施されているぞ! 応募方法は専用のハガキに必要事項を書いて応募するだけ。近くのゲーセンに足を運んでみよう!

元は家庭用ゲーム機のシミュレーションゲームという異色の本作。新風を巻き起こすか?

『スペクトラル VS ジェネレーション』基板プレゼントキャンペーン
応募締め切り:2005年3月15日(火)
応募方法:専用ハガキに必要事項を記入の上、50円切手(自己負担)をはって郵送
賞品:
- ●『スペクトラル VS ジェネレーション』業務用基板……1名様
- ●『スペクトラル VS ジェネレーション』ポスター……10名様
- ●『スペクトラル VS ジェネレーション』オリジナルサイン入り原画……5名様
- ●PS2専用ソフト『スペクトラルソウルズII』……10名様

お問い合わせ:ideaf@ideaf.co.jp

PRESENT!
アイディアファクトリー様から、PS2専用ソフト『新紀幻想 スペクトラル ソウルズII』、『新天魔界 ジェネレーション オブ カオスIV』を3本ずついただきました。詳しい応募方法は、50ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

PS2対応でネオジオスティックが復刻！

http://neogeo.exar.jp/

2005年2月17日、セガ・ロジスティクスサービスから、プレイステーション 2専用スティック「ネオジオスティック2」が発売されたぞ！

ボタンの配置やレバーの使い心地はもちろん完全復刻。下部には「NEOGEO」のロゴの刻印があるなど、ファン垂涎の逸品だ。セガ・ロジスティクスサービスと、エクサー・ダイレクトのサイトから購入することができるぞ。(URLは右のカコミを参照)これを手に、PS2の格闘ゲームをやり込んでみてはいかが？

ネオジオスティック2
型番：CS1-0006
JANコード：4571171981512
定価：6,090円(税込)
☆以下のサイトにて絶賛発売中！
・セガ・ロジスティクスサービス
http://www.rakuten.co.jp/sls/631413/
・エクサー・ダイレクト
http://cart02.lolipop.jp/LA12161223/mode=ITEM2&p_id=PR00100267355

PRESENT! SNKプレイモア様から、プレイステーション 2専用スティック「ネオジオスティック2」を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、50ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

こなみるく2005年3月の新製品！

http://www.konamilk.jp/

2005年3月に発売される、こなみるくの新製品情報をお届けしよう。

3月19日に、『ポップンミュージック』キーホルダー アゲハと、キーホルダー サイバー、『クイズマジックアカデミー』キーホルダー アロエがそれぞれ924円(税込)で発売されるぞ。また、同日に、大きめのB4サイズで美麗イラストがたん能できる『クイズマジックアカデミー2』イラストコレクション」が1,050円(税込)で発売されるぞ！ 『マジアカ』ファンは逃さずチェック！

PRESENT! こなみるく様から、今回紹介した製品を、それぞれ2名様分ずついただきました。詳しい応募方法は、50ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

遊びな祭！～SEGA GameJam 2005～開催！

2005年3月19日(土)～21日(月・祝)にかけて、東京・TFTビルにて、セガの一大イベント、「遊びな祭！～SEGA GameJam 2005～」が開催されるぞ！ 2年ぶりの開催となる同イベントは、『WCCF』、『VF4 FT』、『頭文字D』など、セガの人気タイトルの全国大会が期間内に同時開催されるほか、本誌「魔導ジャーナル」でおなじみ『アヴァロンの鍵』のイベント「魔導の世界へようこそ」など、ファン必見のイベントが目白押し！ 入場料は無料となっているが、混雑した場合には入場制限が課せられてしまうことがある。当日はネックストラップやカードケースなどのグッズも配布されるので、出遅れないように、今年の春はTFTビルに急行しよう！

遊びな祭！～SEGA GameJam 2005～
開催日：2005年3月19日(土)～21日(月・祝)
開催時間：10:00～17:00(入場は16時まで)
会場：東京・TFTビル TFTホール
入場料：無料
主な開催内容
●3月19日(土)
『WCCF』WCCF CUP WINNER'S CUP the 4th
●3月20日(日)
『頭文字D』史上最速伝説4
●3月21日(月・祝)
『VF4 FT』格闘新世紀Ⅲ
『アヴァロンの鍵』トレーディングイベント
『甲虫王者ムシキング』東京湾ムシキングまつり(19日～21日まで)
☆そのほか、H.ライブや、人気タイトルのフリープレイなど見どころいっぱい！

SEGA GameJam 2005 遊びな祭！

人気タイトルの全国大会のほかに、人気タイトルが無料で遊べる「タッチ&トライ」が人気を博した前回。とりあえず行っておいて損は無い！

※写真は2003年開催時のもの

PRESENT! セガ様から、SEGA GameJam 2005セット(『VF4 FT』ネックストラップ、『WCCF』デッキケース2色、『頭文字D』アルミ製オリジナルカードケースの3点セット)を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、50ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

春到来！ 学生にお得な季節が来た！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

もう季節は春です。春といえば卒業、入学シーズン。学生さんは何かと思い出深い季節です。そこで、東京ジョイポリスでは今年もそんな学生さんのために、恒例の「学割っ!キャン・パスポート+α」を販売しております。

もちろん、通常3,300円(税込)のパスポートが2,500円(税込)で買える学割価格。さらに、ご購入いただいた方にはもれなく、館内でご使用いただけるサービスチケット3種1組もプレゼントします！ これでおみやげが10%割引になったり、アイスクリームが50円割引になったり……と、とにかくお得なことだらけです。くーっ、学生に戻りたいっ!!

前売り販売のみとなるので、東京ジョイポリスに来る前に、JRみどりの窓口やコンビニエンスストアなどで手に入れましょう。2005年3月31日までの期間限定なのでお忘れなく！

JOYPOLIS SEGA

PRESENT! セガ様から、東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、50ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

ナン(ジャタウン)流ラブ(ラブ)博開催中！

http://www.namco.co.jp/tp/

「ブラックデー」って知っとるかの？ あの日にアレをもらえなかった漢たちが黒ずくめでチャジャンミョンを食べるという……。うぅっ、物悲しいわい。それより、ナンジャタウンでは今、カップルで楽しめる「ナン流ラブ博」が絶賛開催中なんじゃ！(2005年3月14日まで)

期間中はペアルック(帽子や時計などでもO.K)で来れば入園料が無料になるほか、二人が真(まこと)の恋人かどうかを検定するアトラクション「恋愛教習所」、座るとムードたっぷりのBGMとスポットライトが二人を包む、園内に隠された「告白ラブチェア」など、ラブファクターがてんこもり！ これだけイベントがあって、ナンジャタウンに行かずして何がカップルぞ!?

NAMJATOWN

たっぷりカップルで遊んだ後は、フードテーマパークで限定メニューを楽しむとよいぞ。

PRESENT! ナムコ様から、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、50ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ゲーセン横丁　出張かわら版

ケイブ携帯サイト「極上⚡シューティング　ゲーセン横丁」最新情報！

（代理）店長と仮面の新アプリ最速レビュー!!

今回の新作：魚ポコDX

ゲー横店長代理（以下店代）：魚ポコラー待望の、元祖『魚ポコ』の完全移植版が完成しました！

アルカデ仮面（以下仮面）：おお！　この不思議な各面のタイトルは、まさにアーケード版の!?

店代：このタイトルは、その面のヒントなんです。

仮面：そうは思えぬ謎タイトルも多いですが（汗）。

対応機種は、900i以降の機種だ。アーケード版に忠実なオリジナルモードに加え、エンドレスモードや、二人で遊べる協力モードも熱いぞ！

『怒首領蜂 大往生 DX』配信迫る！

従来は前編と後編に分かれていたアプリを一本のアプリにまとめ、しかもハイクオリティな画像やサウンドで楽しめるDXアプリシリーズの最新作として、あの『怒首領蜂 大往生』がついにこの3月、ゲーセン横丁に再臨するぞ！

シューティングゲームでは『プロギアの嵐』『ぐわんげ』『ケツイ』の3タイトルが今までにDXアプリ化しているが、これらで培われた技術をすべて注いだ『大往生DX』は、まさにアプリの最終鬼畜兵器と呼ぶにふさわしい。卒業の季節・3月に、『怒首領蜂 大往生』との最後の決着を!!

『魚ポコ』旋風到来！　あの新作もついに!?

3月にはEZweb版でも、『魚ポコ2』が配信される。こちらは一台の携帯で、友だちと対戦ができるぞ！

さらにウワサの新作『エスプガルーダ』アプリも、まもなく完成とのこと！　プレ版を体験したアルカデ仮面も、移植度の高さに大満足の様子だ。続報をお楽しみに!!

ヘリのローターの動き一つ取っても、従来の『大往生』アプリとレベルの違いが分かる。美麗すぎ!!

弾幕が迫るボス戦も、完璧に再現！　3Dサウンドの迫力も合わせると、もはや原作を超えている!?

これでいつでもどこでも“大往生”!?

ゲーセン横丁の歩きかた

今月のパスワード:agjtdtwjma
☆横丁かわら版内でおまけがDLできる！（非会員もOK）

iモード	vodafonelive!	EZweb(au)
メニューリスト	メニューリスト(vodafonelive!)	EZインターネット
ゲーム	ケイタイゲーム	トップメニュー
ゲーム1(iモード) → アクション ／ アクション(FOMA)	ゲームパック	メニューリスト
		遊ぶ・楽しむ
		もっと探す ゲーム
		総合

→「極上⚡シューティング　ゲーセン横丁」

教えて!!虫姫さまっ

レコ姫が語る『虫姫さま』連動要素のヒミツ

レコ姫：里にこんな質問メールが来たよ！　え〜っと、ユーザーの「のきたん」さんから！

男の子：え？　メール……？（汗）

レコ姫：「vodafone版の『虫姫さま外伝』にはウルトラモードは無いのですか！」だって。そういえば配信されてないよね？

男の子：下のパスワードを入力すれば出現するよ。タイトル画面は変わらないけど、中身はちゃんとウルトラモードだから安心して。

レコ姫：なるほど〜。あ、ついでに今日も隠し甲獣のパスワード教えてよ！　ね、ね？

男の子：じゃあ、少し上級者向けのを……。

今月のパスワード（4面でテンタール出現）
NAME=CAV
PASSWORD=KCL2 QMLE HKVI KIRQ M2YY ECFC

Vodafone版『虫姫さま外伝』ウルトラモード
NAME=GOD
PASSWORD=TIJY OUNI HAER UKOU JYUU TATI

アーケード版『虫姫さま』の攻略は94ページから！

※記事中の画面写真は開発中のものです

てあたりしだいゲームリスト

2005年2月17日現在

タイトル	メーカー	ジャンル
●2005年3月発売予定のタイトル		
おてなみ拝見FINAL	サクセス／タイトー	バラエティー
ザ・ランブルフィッシュ2	ディンプス／サミー	2D対戦格闘
ターゲット：フォース	RAW THRILLS／タイトー	ガンシューティング
ハリキリオンライン プロ野球	タイトー	プロ野球監督シミュレーター
ビシバシチャンプオンライン 〜爽快の全国対戦!?〜	コナミ	バラエティー
ファストアンドフューリアス	RAW THRILLS／タイトー	レース
雷電III	モス／タイトー	シューティング
GUNDAM Battle Operating Simulator	バンプレスト	3Dアクション
MELTY BLOOD Act Cadenza	エコールソフトウェア	2D対戦格闘
Toy's March	[illegible]	音楽シミュレーション
●2005年4月以降発売予定のタイトル		
旋光の輪舞（2005年4月予定）	グレフ	対戦アクションシューティング
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2（2005年4月下旬予定）	ナムコ	レース
スペクトラル VS ジェネレーション（2005年春予定）	アイディアファクトリー／IGS／AMI	2D対戦格闘
鋳薔薇（2005年春予定）	ケイブ／AMI	縦スクロールシューティング
三国志大戦（2005年春予定）	セガ	リアルタイムカードアクションゲーム
●2005年発売予定のタイトル		
サムライスピリッツAW（仮称）	SNKプレイモア／サミー	2D対戦剣劇
ネットセレクト競馬 〜ビクトリーハロン〜	サミー	ネットワーク競走馬育成シミュレーション
拳獣	サミー	3D対戦格闘
METALSLUG6（仮称）	SNKプレイモア／サミー	アクションシューティング
NEOGEO BATTLE COLISEUM	SNKプレイモア／サミー	2D対戦格闘
THE KING OF FIGHTERS AW（仮称）	[illegible]	2D対戦格闘
●発売日未定のタイトル		
ダイダロスの迷宮	[illegible]	ネットワーク対応ボードゲーム
バトルギア4	タイトー	レース
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 for CYCRAFT	セガ	レース
英雄伝説 AC（仮）	アルゼ	未定
COBRA THE ARCADE（仮）	ナムコ	ガンシューティング
DragonSlayer AC（仮）	アルゼ	未定
Fantasy STORY	[illegible]	[illegible]
FORCE FIVE	サミー	3D対戦格闘
NEED FOR SPEED	EA／GROBAL VR／エイブルコーポレーション	レース
P's ATTACK	UNIANA／ユウビス	ガンシューティング
SORCERIAN AC（仮）	アルゼ	未定
The Battle of DRUAGA（仮）	ナムコ	アクションロールプレイングストラテジーゲーム
THE IDOLM@STER	ナムコ	アイドル育成シミュレーション
THE QUIZ SHOW	セガ	クイズ
VM JAPAN AC（仮）	アルゼ	未定
WEAPON COP	ユウビス	アクション
XANADU AC（仮）	アルゼ	未定
XE+TH（セクロス）	KIPUS／ギルド	3Dオンライン格闘ゲーム
Ys AC（仮）	アルゼ	未定

2005年1月1日～1月31日集計分

ARCADIA DATABASE

アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick up!

1位 鉄拳5

先月に引き続き『鉄拳5』が今月の第1位。昨今爆発的ヒットが不在のビデオゲーム(基板モノ)の中では久々のAクラスタイトルといえよう。2位以下を大きく引き離している分、1位連覇がどこまで続くのか楽しみである。

メーカー	ナムコ
ポイント	321.6

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	鉄拳5〈ナムコ〉	321.6
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX〈発売元・バンプレスト 開発/販売元・カプコン〉	175.4
3	Virtua Striker 4〈セガ〉	134.5
4	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	128.7
5	THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE〈SNKプレイモア/サミー〉	117.0
6	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編〈童/タイトー〉	99.4
7	Power Smash 2〈セガ〉	93.6
8	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	87.7
9	虫姫さま〈ケイブ/ AMI〉	81.9
10	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003〈セガ〉	76.0
11	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL〈アークシステムワークス/サミー〉	64.3
12	ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ・彩京〉	58.5
13	E雀ハイスクール〈セイブ開発〉	52.6
14	天地を喰らうII -赤壁の闘い-〈カプコン〉	46.8
15	STRIKERS 1945 PLUS〈クロスノーツ・彩京/ SNKプレイモア〉	44.3
16	上海 万里の長城〈テクモ/サンソフト・サクセス〉	40.9
17	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～〈SNKプレイモア〉	37.1
18	ESPGALUDA〈ケイブ/ AMI〉	36.8
19	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR〈ビデオシステム/ビスコ〉	35.1
20	ぷよぷよフィーバー〈セガ〉	38.9

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング(コックピット・アップライト)

Pick up!

15位 セイギノヒーロー

初登場15位はコナミの新作『セイギノヒーロー』だ。ただ出現する敵を倒すのではなく、対戦相手(一人プレイ時はCPU)よりも、目的地まで早く到達するほど有利となる一風変わったゲーム性が、ロングヒットにつながるか見物だ。

メーカー	コナミ
ポイント	58.5

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	Quest of D〈セガ〉	244.7
2	麻雀格闘倶楽部3〈コナミ〉	212.8
3	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003 Ver.2.0〈セガ〉	159.6
4	Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦〈ナムコ〉	148.9
5	太鼓の達人6〈ナムコ〉	127.7
6	pop'n music 12 いろは〈コナミ〉	122.3
7	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	117.0
8	QUIZ MAGIC ACADEMY2〈コナミ〉	101.1
9	アヴァロンの鍵 弐〈セガ〉	95.7
10	drummania10thMIX〈コナミ〉	90.4
11	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈セガ〉	85.1
12	TIME CRISIS 3〈ナムコ〉	79.8
13	GHOST SQUAD〈セガ〉	69.1
14	スリルドライブ2〈コナミ〉	63.8
15	セイギノヒーロー〈コナミ〉	58.5
16	beatmaniaIIDX11 IIDX RED〈コナミ〉	47.9
17	THE HOUSE OF THE DEAD II〈セガ〉	42.6
18	BATTLE GEAR 3 Tuned〈タイトー〉	37.2
19	湾岸ミッドナイトマキシマムチューン〈ナムコ〉	31.9
20	BATTLE CLIMAXX!〈コナミ〉	21.3

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17	☎06-6632-0170
スガイ北24	北海道札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
セガ ワールド 生桑	三重県四日市市生桑町字河原崎299-1	☎0593-32-9988
セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎054-252-3591
クラブ セガ 天文館	鹿児島県鹿児島市千日町15-7	☎099-224-6851
スーパーヒーロー山科店	京都府京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
KO-HATSU(コーハツ)	大阪府大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎06-6352-3007

アルカディア読者のお年玉事情

今月の月替わりアンケートは、読者のお年玉事情だ。当然、小誌には社会人読者も多く、お年玉なんて何年も貰っておらず実感が沸かない……と思う人もいるだろう。しかし、むしろそうした輩には現在のお年玉レートとして読み解いていただければと思う。

まずは、年齢層別の平均金額を見てみると、中学生で38,133円。時代的な推移はそれほど感じず、20年前近いバブル期とあまり変わらないような気がする。それもそのはずで、この不景気と核家族化による親戚付き合いの希薄さなどから、お年玉の伸び悩みがあるのかもしれない。

さらに高校生にもなると24,733円と値下がりしてしてしまう。しかしそれ以上の大学生・専門学校生(右表ではその他学生)は、逆に39,642円と最高値を記録している。このあたりの傾向は非常に謎。世代的に親が金持ちなのか? くらいしか想像が付かない。

使い道のランキング1位は、お年玉をゲーセンで使ってしまうという大胆なモノ。さすがにアルカディア読者。そのほか、ランク内にゲームにまつわる使い道が多く、ゲーム業界が不況だというのがウソのような結果となった。

■貰ったお年玉の平均金額

職業	平均金額
中学生	¥38,133
高校生	¥24,733
その他学生	¥39,642
就労者(主婦・フリーター含む)	¥20,222
無職	¥15,000

■お年玉使い道ランキング

順位	お年玉の使い道	ポイント
1	アーケードゲームのプレイ代	697.7
2	家庭用ゲームソフト購入	395.3
3	DVD、CDなどを購入	325.6
4	貯金	298.1
5	洋服、靴などを購入	139.5
6	家庭用ハード購入	116.3

ゲームセンターマップ

日本縦断

首都圏捜索隊編

千葉県

今回は、千葉県習志野市と船橋市の境に位置する「JR津田沼駅」周辺のお店をご紹介するぞ！　津田沼は駅からグルリと見渡せる範囲に店舗が密集している、ゲーセン天国なのだ!!

行ってきた人たち

『鉄拳5』は万年初段のヘタレ隊員。津田沼でも順調に黒星を増やし、勝率は2割にまで減少……。次の取材地では盛り返せるか？

岩下隊員

生来の虫嫌い故に、見向きもしなかった『ムシキング』に、ひょんなことから大ハマリ。子供に交ざりながら、今日も筐体へ並ぶ。

川俣隊員

大型デパートも密集しまくりですよ!

ビデオゲームならなんでもござれ!

アミューズメントエース津田沼

所 千葉県船橋市前原西2-15-1ファミービル1・2・3F
☎ 047-475-8918
営 9:00～24:00

川俣「『GGイスカ』、『鉄拳5』などの対戦台が人気です。『バーチャロンフォース』は常連だけでなく、神奈川、埼玉など、他県からの遠征組も交えて盛り上がっていますね」
岩下「シール機では「きらプリ」サービスに注目。撮ったシールの上に、オリジナルの透明キラキラシールを貼ってもらえるぞ！」
川俣「無料で5種類もバリエーションがあるのはイイですね！　……女性限定ですが」

スタッフより

『GGXX』や『GGイスカ』、『CFJ』のランキングバトルや、「きらプリ」サービスなど、イベントが盛んです。HPは更新も早く、新作情報が満載！　ぜひ一度ご覧くださいませ。

闘劇'05実行委員でもある、店長イチオシの『GGイスカ』は、「全国一、対戦が盛り上がっています（笑）」とのこと。筐体の周りには、常に人だかりができているぞ。

「きらプリ」サービスが好評の1Fシール機コーナーは、女性客で賑わう。

2Fに設置されている『SPAWN』の四人通信台は、中高生に大人気！

3階には、『QOD』や『WCCF』を始め、人気のカードゲームが10種類も！

ビデオゲーム　プライズ

http://www.sonic-ace.co.jp/

メダルゲームの設置台数は地域一!

アミューズメントパーク PIA津田沼店

千葉県習志野市津田沼1-2-1
☎ 047-403-7433
営 9:00～24:00

川俣「うわっ！　ド派手なビルだなあ～。カラフルなネオンが目に止まり、遠くからでもお店が一発で分かりますよ。1階より上がホール、地下がゲーセンという構成ですね」
岩下「今日は平日だというのに、お客さんの数がすごいな！　人気の『ファンタジックフィーバー2』をはじめ、メダルゲームのあまりの盛況ぶりにオラ、わくわくしてきたぞ!!」
川俣「スタッフの実況サービスは必聴です！」

スタッフより

大人からお子さんまで、すべてのお客さまが楽しめるお店を目指しています。メダルやカードゲームなどの最新機種は、どこよりも早く入荷！　ぜひあそびに来てください。

PIA津田沼店の一番人気は、何といっても『ファンタジックフィーバー 2』。幻想的なムードがイカス！　カップルにもオススメ!!

プライズとシール機コーナーは、明るくて雰囲気がいいので女性客も入店しやすい。

見事ジャックポットを達成すると「大量メダル獲得者」として殿堂入り！

『WCCF』や『QMA2』などのカード＆ネットワークゲームも、多数稼動中だ。

ビデオゲーム　プライズ

「JR津田沼駅周辺」

アミューズメントパーク PIA津田沼店
プレイシティキャロット 津田沼パルコ店
ゲームプラザGAO津田沼
アミューズメントエース 津田沼
ナムコランドサンペデック
アミューズメントクラブ アルティメット
キッズプラザきゃらんど津田沼店

実は、学生時代のホームグラウンドの一つがこの津田沼だったり。いや～、懐かしかったッス。無くなった店にオープンした店……いろいろ変化もありましたが、根本的には変わっておらず、なんだか安心。JR津田沼駅へは、東京方面からなら総武線がオススメですな。新宿からは快速に乗れば40分で到着です。休日にちょっとした遠征としゃれ込んでみてはいかがでしょうか。（岩下）

キッズとママさんの憩いの場

キッズプラザきゃらんど津田沼店

千葉県習志野市谷津1-16-1ダイエー津田沼店2F
☎ 047-470-2535
10:00〜21:30

川俣「デパート内のアミューズメント施設だけにファミリー客が多いですね」
岩下「遊具施設「じゃんぐるぼっくす」で遊ぶキッズの姿が微笑ましいな。隣ではママさんたちが雑談に花を咲かせていたぞ」
川俣「プライズや『太鼓の達人6』も好評！」

床一面にボールが敷き詰められている『ボールプール』が人気。

ドラえもんカーがキッズのハートをキャッチ！

スタッフより

室内遊具施設「じゃんぐるぼっくす」が大人気！「遊具一日券」をご購入いただければ、500円で一日中遊び放題！　ぜひご家族で遊びにいらしてください。

プライズ

http://www.banpresto.co.jp/japan/location/kids_tsudanuma.html

雨の日におトクなゲーセン

ゲームプラザGAO津田沼

千葉県船橋市前原西2-15-16 SAKAIビル1F
☎ 047-474-9777
10:00〜24:00

川俣「この店の『ビッグスウィートランド』は日曜祝祭日と雨の日に限り、景品が取り易くなるんです。狙い目ですよ！」
岩下「16席ある『麻雀格闘倶楽部3』は、どれもメンテナンスが行き届いているな。おしぼりなどのサービスもうれしいね」

プライズは実用性のある、がまロサイフやお菓子などが好評。

ピーク時の夜には『麻雀格闘倶楽部3』も満席に。

スタッフより

女性も気軽に足を運べる、アットホームなお店です。プライズや『麻雀格闘倶楽部3』のイベントを定期的に開催し、お客さまのご来店をお待ちしています。

プライズ　麻雀格闘倶楽部

プライズ上達のヒントあり！

ナムコランドサンペデック

千葉県習志野市谷津1-16-1サンペデック6F
☎ 047-477-5192
10:00〜22:00

川俣「デパートの1フロアが丸々ゲーセンですよ！　広々としてますね〜。プライズやメダルを快適に楽しめそうです」
岩下「おやっ？　『鉄拳5』が何気な〜く置いてあるよ！　対戦よりも、じっくり一人で練習するのに最適かも」

『スウィートランド』はイスに座りながらじっくり楽しめる。

メダルゲームの一番人気は『ドラゴンパレス』。

スタッフより

プライズキャッチの腕を上げたいならぜひ当店へ！スタッフのアドバイスでメキメキ上達。たくさんの景品をゲットできるようになりますよ〜。

プライズ　その他

http://www.namco.co.jp/ar/location/loc-list/003/nl-14-sanpedeck/

コスプレしたら、ハイチーズ！

プレイシティキャロット津田沼パルコ店

千葉県船橋市前原西2-18-1津田沼パルコB館6F
☎ 047-473-5990
10:00〜21:00

岩下「13台もシール機があると、選びがいがあるな。お？　新台『麗華』を発見！」
川俣「レンタルコスチュームサービスは要チェックです。セーラー服から特攻服、プーさんの着ぐるみまで、何でもアリ！」
岩下「プライズはお菓子が人気ですな」

コスチュームはすべて貸し出し無料。気軽にかりられるぞ。

店内一番人気のシール機『雪月花』は2台設置。

スタッフより

シール機コーナーは女性限定。着替えて楽しいレンタルコスチュームで、存分にお楽しみください。新機種の入荷速度は県下一！　ご来店お待ちしてます！

プライズ

http://www.namco.co.jp/ar/tsudanuma.html

ご当地ゲーセン応援団

宮崎県のCCCさんがばんばんオススメするお店は、アーバンスクエア宮崎駅前店！　オススメのチーズケーキも気になる!!

告知

たとえ絵が下手でも、面白ければエニシングオッケイ！　上記のような感じでオモシロ情報を教えてくれ。絵の中に「店名」は必ず入れてくれよな！
宛先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。
メールは、location@arcadiamagazine.com

音ゲーするならここでキマリ

アミューズメントクラブアルティメット

千葉県習志野市谷津7-8-3栄山ビル2F
☎ 047-478-1563
10:00〜24:00

川俣「4台並んだ『IIDX RED』は圧巻！『DDR』や『キーマニ』など、音ゲーなら任せとけ！　といった感じです」
岩下「闘劇参加店舗だけあって、『鉄拳5』や『ストIII3rd』の対戦は、かなりの熱気！」
川俣「レトロゲームも充実してますよ!!」

女性に大人気の『ポップン12いろは』は、3台設置中！

『餓狼伝説SP』など、MVSの対戦台が充実。

スタッフより

ビデオや音ゲーが大人気。週末は『ガンダムDX』や『Zガンダム DX』の対戦が熱いです！　映画で話題の『エイリアン VS. プレデター』も2台設置中ですよ！

音ゲーの盛り上がりは本物！常に満席状態だったぞ。

音楽ゲーム　ビデオゲーム　レトロゲーム

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報は200ページへ。

「ムシキング」でお気に入りの技は「必殺ふうじ」！　リアルでは大嫌いなミツバチが、このときだけは愛らしく見えるから不思議です。気をよくした私は、「ムシキング」と同様の理由で手を着けていなかった「虫姫さま」にも挑戦。鼻歌まじりにスタートするも、虫たちの弾幕の前にあえなく轟沈。虫に心を開くには、まだ時間が必要だなと実感した次第です。（川俣）

株式会社エコールソフトウェア
プロデューサー 兼 代表取締役

真鍋 賢行

まなべ・よしゆき

生年月日：11月29日
出 身 地：愛媛県松山市
学　　歴：私立愛光学園卒業後、大阪大学工学部原子力工学科、
　　　　　同大学在学中に現在のエコールを創業、大学院を中退後、
　　　　　株式会社エコールソフトウェアを設立。
趣　　味：ゲーム、ピアノ、パソコンのメンテナンス

来なさいよ

ごいですよ。いい人材同士の巡り会いがあって、同じ方向を向いた人間が集うことができた組織はすごく強い。

ただ、それがなかなか集まらないのがネックです。商業では、稼いで給料をもらう、という疑いようの無い目的があります。しかし同人に関してはそれすら希薄ですから。

稼ぐことが目的ではないところを、うまくまとめてこれたサークルは強いですね。

結局は商業の現場と一緒で人間関係なんですよね。意欲ある企画者とプログラマーが出会うところから、なかなか倒れないゲーム会社が生まれる。

一部の会社はビビってるかもしれないですね。家庭用からアーケードへの参入という流れを飛び越えて、同人から来る時代になったんですから。

──これだけ混沌とした状況では来年のことすら見通しも難しでしょうが、来期の狙いはありますか?

真鍋　この4年間の大氷河期を乗り切ることだけが最大目標でしたが、どうも生き残れたようです。うちもゲーム業界に参入して、今年でもう10年。いつの間にか中堅メーカーになってきました。

今まではまだ勉強中とか言い訳していましたが、これからは言い訳しません。アーケードも含めて、作りたいものを作ります。

面白いストーリーがあって、それを生かす世界観があって、それを実現する技術力、この三つをそろえることができたのが今の瞬間。ある意味リスタートですね。勉強はこれで終わり、これからは表現の時代、というのが今後のエコールです。

──では最後に、読者へ一言お願いします。

真鍋　『メルティブラッド アクトカデンツァ』、かなりいい仕上がりになってきています。ですから、何か言う前にまずプレイしてみてほしいですね。アーケードらしく、まずは100円入れてプレイしてみてください。

（敬称略　2005年新宿にて）

株式会社エコールソフトウェア

あなたは、セガサターンの伝説のガンシューティング『デスクリムゾン』をご存じだろうか？　あまりにも斬新過ぎるゲーム性とキャラクターは、[illegible]ソフトウェアの会社であったエコールソフトウェアを、ゲームメーカーとして認知させると共に[illegible]ほどのインパクトを与えた。

他社の追随を許さないその独創性は、アーケードゲームでも存分に発揮された。『デスクリムゾン』の続編である『デスクリムゾンOX』は、今までのキャラクターの魅力はそのままに、ガンシューティングゲームとして高い完成度を見せた。そのゲームの出来映えから『本当に続編なのか!?』と疑ってしまうファンも居たほどだ。続くパズルゲーム『ムサピィのチョコマーカー』も、可愛らしいムササビをエコールアレンジした、不思議なキャラクターが登場。こちらも一部マニアに人気を博した。

そして3年振りに同社は、アーケードゲームの新作を発表。タイトルは、同人ゲームで非常に高い評価を得ている『メルティブラッド』の移植作『メルティブラッド アクトカデンツァ』だ。今までに無かった同人ゲームからアーケードゲームへの移植。ほかのメーカーとは明かに違う着眼点を持つエコールソフトウェアの動向が、新しいアーケードの流れを作るのかもしれない……。

http://www.e56.info/

魂を籠める者

第四十七回

『デスクリムゾンOX』、『ムサピィのチョコマーカー』といった、個性的なアーケードタイトルを発売後、しばし家庭用を中心に活動していたエコール。そのエコールが、同人ゲームをアーケードに移植するという、業界初の話題を持って帰ってきた!

やる気ある人は怖がらずにアーケードに

――当コーナー第一回目の登場から、早くも4年ぶりですが、この4年間は何をされていましたか?

真鍋　この4年は、あっという間でしたね。エコールは一体何が作れるのかを、模索していました。まず『デスクリムゾン』で3Dタイトルを作り、ほかにもいろいろやってみたいとパズルを作ったり、ギャルゲーの移植をしたりと、さまざまなことを試していました。そして今回の、同人からの移植ともいえる『メルティブラッド』ですね。

――では、この4年でゲーム業界自体の規模も縮小してきていますが、現在のゲーム市場をどう見ていますか?

真鍋　この4年間はゲーム会社にとってはサバイバル時代でした。以前は、良い企画を持ってきて、予算を集め、高い技術で作れば並以上のものが出来て、ある程度は評価されました。

ところが、それでは採算が取れない時代になり、そこから工夫の時代が始まったんです。工夫できないところはどんどん脱落していくし、生き残るためには、いろいろな形で新しい組織の体制や方針を作る必要がありました。

その結果、ドラスティックに大胆な施策を打った会社は残っているし、保守的すぎると既にお墓の下……という時代だったのではないでしょうか。逆にいえば、ここを乗り切れればエコールも当分は大丈夫だと思っていました。

――会社の対応力という目に見えない部分が問われていたわけですね?

真鍋　以前よりももっと、人のスキルが問われるようになったのではないでしょうか。社員と呼ぶのはおこがましい、一緒に仕事をする仲間たちのスキルです。

今の時代、グラフィックでもプログラムでも分業しないでやれた方がいい。ですから、うちはできるだけ間口を広げ、個人ができるスキルを増やしていく方針でやっています。

私もグラフィックから、プログラム、ストーリーと多々やりましたが、その結果、少人数でタイトルを仕上げることができるようになりましたね。結局は組織のブラッシュアップと、視野を広げること。この二つですね。集約しながら視野を広げる。そんなことをしているから、寝る暇が無いんですよね(笑)。

――生き残るための施策といえば、携帯電話やパチンコのゲーム部分、いわゆる液晶部分を水面化で請け負っている会社は多いですよね。

真鍋　携帯や液晶の内職が無ければ、生き残っているメーカーの数は3分の1くらいになっていたでしょうね。

そして、その底支えができる会社の体制を作れたところは、それ以降もいいタイトルを作れている。パチンコの液晶を作るのもゲームを作るのも技術的には一緒です。だから、いつかゲームを作れるのであれば、パチンコの液晶でスキルアップを図るというのもいいでしょうね。

――一時、家庭用にシフトし、アーケード離れをしていたメーカーが、再びアーケードに戻ってきていますよね。

真鍋　市場の問題ですね。大きな市場があれば、より大きなビジネスにすることができる。当時の家庭用は経営者にとって非常にエキサイティングな選択だったわけです。

それが、家庭用の規模が縮小してしまって、AC業界と同等かそれ以下になってしまった。だから今は、家庭用をメインに据えるメリットがあまり無いんですよね。

うちは今、アーケードで出してから家庭用に移植するという流れです。両方やれば自分たちのスキルを上げることができるし、新作も出せる。それが一つの理想型に近い開発の流れかなと思います。

――家庭用を手掛けながら、AC業界の動向も見ていらしたと思いますが、ここ4年間ほどのAC業界はどう見ますか?

真鍋　携帯業界に市場を喰われたという話もありましたが、関係無いですね。ゲーム業界が勝手に自滅したんだと思います。今は再生を始め、アーケードゲームが昔の良き時代に戻りつつあると感じています。

確実に良いものをリリースしていけば、お店やプレイヤーからは十分反応がある。そうして作っているうちにどんどんスキルが上がっていくという流れがあります。

一時はPS2のおかげで「やる気ある人はどんどん家庭用を作りなさい」という時代がありましたが、逆に今は「やる気ある人は怖がらずにアーケードに来なさいよ」と言いたいですね。

しかも斬新なアイデアを受け入れてくれる土壌もあるし、きっちりと職人芸的に仕上げたものも受け入れてくれる。両方できれば素晴らしいけれど、片側でもやっていけるのがアーケードの世界です。

――大型筐体モノについてはどうお考えですか?

真鍋　あれはゲームじゃなくて遊園地と考えた方がいいですね。ゲーマーの中には、遊園地が嫌いな人もいるんです。そういう意味では、汎用筐体を置くスペースは狭くはなっても、無くならないでしょう。まだまだ基板モノは作れるし、作るべきだと考えています。

――『メルティブラッド』のロケテストはどうでしたか?

真鍋　すごい人だかりができて、異次元空間でしたね。理論値しかインカム入らないんじゃないでしょうか。

ただ、これはうちの実力ではなくて、TYPE-MOONさんの実力です。うちはお手伝いしてるだけですから。

同人ゲームをかたやガチガチのハードメーカー、セガと組み合わせられたのはエコールならではかなと思いますし、こういう仕組みを作れたという点は、やはりプロデューサー冥利につきます。

――今回の『メルティブラッド』は、同人に可能性を見いだしての仕掛けですか?

真鍋　非常に高いスキルや人材は、同人の世界にもありますので、商業と同人を分ける必要はありませんね。同人はもう商業への登竜門ではなくなってきています。納期を決めて予算を決めて、ヨーイドンでやると商業の方が優勢でしょうが、逆にいえば、そのくらいの差しか無いのではと思います。

ですから、同人は商業の格下ではなく、全く水平にいると考えないといけないでしょうね。商業と同人を行き来しながらやっている人も多いですし。同人誌の印刷や紙の質の悪さにまどわされてはいけない。あれは同人の流儀でやっているだけですから。

――同人と商業を横並びと考えた場合、好きなものだけ作れるという、モチベーション的な差の持つ意味は大きそうですね。

真鍋　同人の人たちの「ある方向に向かう力」というのはす

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

締め切り
2005年3月22日(火)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

カバヤ食品様ご提供

5 食玩「ゲーム伝説」付属のCD-ROM

カバヤ食品様より、食玩「ゲーム伝説」に付属のCD-ROM5種類(『マッピー』、『ドルアーガの塔』、『グロブダー』、『ディグダグII』、『モトス』)をセットで2名様にプレゼント!
※プレゼント対象は、付属のCD-ROMのみとなります。

オムロンエンタテインメント様ご提供

4 「テニスの王子様」くったり着ぐるみマスコット

オムロンエンタテインメント様より、「テニスの王子様」くったり着ぐるみマスコット2個を1名様にプレゼント!

SNKプレイモア様ご提供

3 PS2専用スティック「ネオジオスティック2」

SNKプレイモア様より、「ネオジオスティック2」を3名様にプレゼント!

ウェーブ様ご提供

ウェーブ様より、『ゼビウス』1/72 ソルバルウを1名様にプレゼント!

2 『ゼビウス』1/72 ソルバルウ

アイディアファクトリー様ご提供

アイディアファクトリー様より、PS2専用ソフト『新天魔界 ジェネレーション オブ カオス IV』と『新紀幻想 スペクトラル ソウルズ II』のセットを3名様にプレゼント!

1 PS2専用ソフト『新天魔界 ジェネレーション オブ カオス IV』『新紀幻想 スペクトラル ソウルズ II』

こなみるく様ご提供

こなみるく様より、『ポップンミュージック』キーホルダー アゲハ、『ポップンミュージック』キーホルダー サイバー、『クイズマジックアカデミー』キーホルダー アロエ、『クイズマジックアカデミー2』イラストコレクションをそれぞれ2名様にプレゼント!

10 『ポップンミュージック』キーホルダー アゲハ

11 『クイズマジックアカデミー』キーホルダー アロエ

12 『クイズマジックアカデミー2』イラストコレクション

13 『ポップンミュージック』キーホルダー サイバー

コナミスタイル様ご提供

コナミスタイル様より、PS2専用ソフト『beatmania IIDX 8th style特別版』を5名様にプレゼント!

9 PS2専用ソフト『beatmania IIDX 8th style特別版』

コナミ様ご提供

6 『ビシバシチャンプオンライン』販売促進用ポスター

7 『beatmaniaIIDX11 IIDX RED』サイン入りエントリーカード

コナミ様より、「ビシバシチャンプオンライン」ポスターを3名様に、『beatmaniaIIDX11 IIDX RED』豪華直筆サイン入りエントリーカード①jun ②dj TAKA ③D-crew ④Tatsh ⑤DJ Yoshitakaをそれぞれ1名様にプレゼント!
※エントリーカードをご希望の方は、①～⑤の番号も明記してください。(記入例:7-①)

サミー様ご提供

サミー様より、PS2専用ソフト『THE RUMBLE FISH』を3名様にプレゼント!

8 PS2専用ソフト『THE RUMBLE FISH』

ナムコ様ご提供

19 「ナムコ殿堂宮」ぬいぐるみクッション

20 ナムコ・ナンジャタウンパスポート

ナムコ様より、ナムコ・ナンジャタウンパスポートを5組10名様に、「ナムコ殿堂宮」ぬいぐるみクッションを1名様にプレゼント!

タイトー様ご提供

18 PS2専用ソフト『ゾイドインフィニティ』

タイトー様より、PS2専用ソフト『ゾイドインフィニティ』を5名様にプレゼント!

セガ様ご提供

セガ様より、「新世紀エヴァンゲリオン」コレクションフィギュア、パチスロ北斗の拳 貯金箱を3名様に、ジョイポリスチケットを5組10名様に、SEGA GameJamセット(『VF4 FT』ネックストラップ、『頭文字D』カードケース、『WCCF』デッキケース)を3名様にプレゼント!

16 「新世紀エヴァンゲリオン」コレクションフィギュア THE END OF EVANGELION

15 ジョイポリスチケット

14 パチスロ北斗の拳貯金箱

17 SEGA Game Jamセット

編集部提供

26 アルカディア特製図書カード

編集部より、アルカディア特製図書カードを10名様に、ニンテンドーDSを4名様に、プレイステーション 2を1名様に、猿渡編集長より、エアロRCを1名様にそれぞれプレゼント!

27 ニンテンドーDS

28 プレイステーション 2

猿渡編集長提供

25 エアロRC(Honda エリシオン、スバル レガシィ ツーリングワゴン)

古川"good-cool"竜也様ご提供

24 T-Boneマキシシングル「I'll be there」

古川"good-cool"竜也様より、同氏とBacky氏のユニット、T-Boneのマキシシングル「I'll be there」を3名様にプレゼント!

バンプレスト様ご提供

22 仮面ライダー旧1号 スーパーソフビフィギュア

バンプレスト様より、仮面ライダー旧1号 スーパーソフビフィギュア、「機動戦士Zガンダム」スペシャルクリエイティブモデルZ PART.2をそれぞれ3名様にプレゼント!

23 「機動戦士Zガンダム」スペシャルクリエイティブモデルZ PART.2

日活様ご提供

21 「ハウス・オブ・ザ・デッド」特別招待券

日活様より、映画「ハウス・オブ・ザ・デッド」の特別招待券を5組10名様にプレゼント!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

WEEKLY ファミ通

3/11号
好評発売中
特別定価350円[税込]

真・三國無双4
32ページ小冊子

デビルメイクライ3
ラジアータ ストーリーズ
アナザーコード 2つの記憶
スターフォックス アサルト
16ページ小冊子

©2005 SUSUMU MATSUSHITA

ファミ通PS2 プレイステーション2

表紙&36ページ
真・三國無双 4
デビル メイ クライ 3

3月11日号
好評発売中!!
定価490円[税込]

ファミ通キューブ+アドバンス

4月号
絶賛発売中!!
特別定価590円[税込]

タッチ!カービィ
最新情報総まとめ

3号連続特別付録 その3
ポケットモンスター エメラルド 缶バッジ

なぞなぞ クイズ まちがい探し がいっぱい!!
付録 ゲームおもしろブック

ファミ通Xbox
日本で唯一のXbox専門誌

特集1 話題のゲームを掘り下げます!!
スパイクアウト バトルストリート
キングダムアンダーファイア〜ザ・クルセイダーズ〜
DEAD OR ALIVE Ultimate

特集2 今年もこの季節がやってきた!!
Xbox AWARD 2004

そのほか攻略も充実の内容!!
アウトラン2/スター・ウォーズ リパブリックコマンド
メタルウルフカオス/メックアサルト2 ほか

期待のRPG『Fable』を大ボリュームでお届け!!

付録 DEAD OR ALIVE Ultimate & キングダムアンダーファイア 両面下敷き

©2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.

4月号 好評発売中!! 特別定価630円[税込]

ファミ通Wave DVD
DVD-Video Magazine
4月号

今月は限界突破の140分!
ゲーム番組ギッシリの
DVDビデオマガジン!!

鉄拳5 百人斬りに挑戦!!
メタルギアソリッド3 スネークイーター

ランブルローズ
RUMBLE ROSES
キャラクターの魅力に映像で肉迫!!

強く!激しく!美しく!

大好評発売中!! 定価980円(税込)

©2005 Konami Computer Entertainment Tokyo ©1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED ©1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan

ファミ通の攻略本!!

ゲームボーイアドバンス
ロックマンエグゼ5
チーム オブ ブルース
公式ガイドブック
好評発売中/A5判
定価1155円(本体1100円+税5%)

プレイステーション2
ルパン三世
コロンブスの遺産は朱に染まる
公式ガイドブック
好評発売中/A5判/定価1155円(本体1100円+税5%)

プレイステーション2
デジタル・デビル・サーガ
〜アバタール・チューナー2〜
公式ガイドブック 探索編
好評発売中/A5判/定価1260円(本体1200円+税5%)

ファミ通の攻略本最速情報は
http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

ファミ通の攻略情報がケータイで読める
スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2
攻略配信決定!無料待受も!
©BANPRESTO 2005

ファミ通攻略館
月額315円[税込] 攻略情報随時更新!

QRコードでアクセス

iメニュー	EZトップメニュー	ボーダフォンライブ!
メニューリスト	カテゴリで探す	メニューリスト
TV/ラジオ/雑誌	TV・メディア	TV・ラジオ・雑誌
雑誌	マガジン	出版・雑誌
ファミ通攻略館	ファミ通攻略館	ファミ通攻略館

公式サイト:http://www.famitsu.net/mobile/kouryaku/

enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail:cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

『鉄拳5』ムック
絶賛
発売中!!

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA
Vol.20

鉄拳5 攻略本　賀実剛拳

価格：1,659円(税込)
全320ページ

平八を含む全キャラの写真付き技解説、トップブレイヤーによる究極の対戦攻略、ショップで買える全パーツリストなど、『鉄拳5』の情報を完全網羅！　全320ページの大ボリュームで1,659円は安過ぎる！　まだ買っていない人は本屋へ急げ!!

Heihachi Mishima ...... is alive !!

鉄拳 TEKKEN 5

鉄拳5
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：11月16日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM256

今月の目玉は、最後のタイムリリースキャラである「三島 平八」の技表＆対戦攻略！　そのほか、キャラをピックアップして、最新の対戦攻略、対キャラ攻略もお届けするぞ!!

知って得する、後転に関する摩訶不思議
後転受け身の性質

Text：垂れ◯厳竜

知ってるようであまり知られていない「後転受け身」と「後転」に関する知識を紹介。二つの違いをキミは分かっているかな？　これを読めば、キミも「鉄拳王」に一歩近付ける!?

後転＆後転受け身の基礎知識

空中に浮いた状態で●を入れると、着地するときに後方に転がる起き上がり方をする。これを「後転受け身」といい、ダウンした状態から●を入れて、後方に転がる起き上がり方を「後転」という。

これら二つを使うメリットは、起き攻めを狙う相手との距離を離して、比較的安全に立ち上がれること。その代わり、後転中は空中判定となっているため、攻撃判定が低い位置にある技を重ねられると空中ヒットしてしまう……というデメリットもある。

そして重要なのは、「後転受け身」には転がった後に地上判定でガード不能な時間があるということ。このときはしゃがみ状態なので上段攻撃は当たらないが、中・下段攻撃に対してはガードができないので注意しよう。特に、背後に壁があって相手との距離が離れない状況では、誰もやってはいけない行動といえる。

ただ、ガンリュウの張り手(●●)→立ち途中●・ヒップアタック(●●)のように、「後転受け身」をしないと回避不能な連係があるのも事実。後のヒップアタック部分で後転受け身。このような連係は一つ一つ覚えていくしかない。

なお、例外的にブライアンのストマックブロー(●●)空中ヒット後などに起こる「相手足側うつ伏せ状態」からの後転受け身のみ、受け身後のガード不能時間が空中判定となっている。

後転から素早く立ち途中攻撃を出す

「後転受け身」は動作後にしゃがみ状態となるが、「後転」の動作後は少し状況が異なるので詳しく述べていきたい。

結論からいうと、後転した後は「半しゃがみ状態」となる。なぜ「半しゃがみ状態」なのかというと、後転後はキックボタンによる立ち途中攻撃は即座に出せるが、パンチボタンによる立ち途中攻撃は即座に出せない状態になるからだ。

また、後転後にレバーを⬇方向に入れておくと、即座にしゃがみ状態になる特徴がある。「立ち状態→しゃがみ状態」の移行には通常6フレームかかるのだが、この状況では1フレームで可能なのだ。

つまり、冒頭で「後転後にパンチボタンを押しても、即座に立ち途中攻撃は出せない」と書いたが、「後転後にレバー●方向→☆＋パンチボタン」と入力すれば、後転からすぐに立ち途中パンチ攻撃を出せる。立ち途中キック攻撃よりは発生は少し遅くなるが、それでもかなり素早く立ち途中パンチ攻撃が出てくれるぞ。

このように、後転からの立ち途中攻撃を推奨するのには理由がある。「後転→立ち途中攻撃」という流れは実は非常に優秀で、左の写真を見てもらうと一目りょう然だが、「後転→後転起き上がり蹴り」と「後転→立ち途中攻撃」の発生速度はほぼ同じなのだ。

特に危険な「後転」後の状況

基本的に後転後は地上判定でガード不能な時間は無いが、うつ伏せ相手足側からの後転のみ勝手が違うので注意。後転受け身時のガード不能時間ほど長くはないものの、この状況では若干のガード不能時間が存在するのだ。しかも、硬直中は背向け状態なので、大変危険な状態だ。

レバーを⬇方向へ入力することで、後転後の硬直をしゃがみ状態にすることが可能。だが、背向け状態であることに変わりは無いので、多用は避けよう。

浮かせ技が立ち途中攻撃に割り振られているキャラが多いので、使う機会は多いぞ。

後転起き上がり蹴りを出すくらいなら、後転→立ち途中攻撃を出した方がお得。

TEKKEN 事典
前転について：使う機会の少ない「前転」だが、「前転」後も「後転」と同じ状況になるので、一応頭の片隅に入れておこう。なお、「前転」or「後転」後に立ち途中パンチ攻撃を出す際のレバー●方向は、⬆がオススメ。これなら相手が下段攻撃を出してきた場合、硬直後であれば下段さばきすることができるからだ。起き上がり方のバリエーションの一つに組み込んでいこう。

デスコンこそが、真の"魅せコンボ"だ!!

デスコン最前線

Text ミシマスター

現在確認されている中で、最もダメージが高いとされる空中コンボを集めてみた。実戦で決めるのは難しいものもあるが、自分のキャラの空中コンボはしっかりと覚えよう。

キャラ名	コンボ内容	ダメージ
レイヴン	グレムリンズキャノン→大ジャンプ⊗→フライングコープス→立ち⊗→フライングコープス→ギロチンクラッカー	53%
アスカ	鬼殺し→燕槌〜[illegible]→[illegible]→槍連鬼首	46%
フェン	金剛搗捶→掌把→掌把→倒震脚→倒震脚	43 (47) %
ジン	最速左突き上げ→最速右回し突き→➡入れ直突き×2→➡入れ直突き→縦蹴り→右下段後ろ回し蹴り	51 (54) %
ファラン①	レフトプラズマブレード→エアファング→ライトジャブレフトフラミンゴ→フラミンゴキックコンボ〜レフトフラミンゴ→フラミンゴライトソバット	46%
ファラン②	最速ライジングブレード→構えチェンジ→ローリングライトキック→ライトフラミンゴ→ライトPKコンボ→ワンツーレフトフラミンゴ→フラミンゴライトソバット	58%
ジュリア	大纏崩捶→箭疾歩→虎身肘→紅蘭妃崩肘	48%
レイ	ライジングトゥーキック→立ち⊗→立ち⊗→立ち⊗→[illegible]	40%
スティーブ	ライトアッパー→クイックフック〜フリッカー構え→フリッカーキャンセル→立ちRP→ダックインレフトキック→フリッカージャブ→ターンパンチ	43%
ニーナ	右アッパー→左アッパー→シェイクショット〜スウェー→ハンティングキックコンボ1発止め→アッパーストレート→ブレイズスティンガー→エンプレスヒール	47 (51) %
カズヤ	最速風神拳→最速風神拳→➡入れ立ち⊗×3→真·奈落旋風	50%
ポール	右アッパー→震疾歩→➡入れ立ち⊗×2→[illegible](ジャスト入力)	45%
リー	右アッパー→デッドリースラッシュ→立ち⊗→トリプルファングキャンセル〜ミストステップ→ワンツーパンチ〜ミストステップ→シュレッダキックコンボ2発止め	40%
ロウ	ライジングトゥーキック→ドラゴンサマー→左連拳1発〜ワンツーパンチ→ドラゴンストライクコンボ	49%
キング	ライジングトゥーキック→ローリングエルボーラッシュ 2発止め→立ち⊗×3→ランニングジャガーボム	49%
マードック①	レイドキック→立ち⊗→アンガーラッシュ・スティング2発止め→[illegible]エルボー	30%
マードック②	スウェイダブルハンマー→大ジャンプ⊗→ワンツークラウチングスタイル→クラウチングキャンセル→アトミックバスター	55%
ヨシミツ	八咫烏→➡入れバルリーナキックコンボ	34%
ブライアン①	スネークエッジ→スナイパーソバット→ロー·ストマックコンビネーション→➡入れ立ち⊗→マッハパンチ	51%
ブライアン②	チョッピングエルボー→ストマックニー→ストマックブロー→➡入れ立ち⊗→立ち⊗→マッハパンチ	47%
アンナ	ステップインアッパー→➡入れ立ち⊗→アガベイトアロー→立ち⊗→コウトリーレインボー	41%
ペク	右アッパー→立ち⊗→フラッシングハルバート→フラミンゴムーブ→ワンツーパンチ→フラミンゴムーブ→フラッシングハルバート〜フラミンゴムーブ→スカルクラッシュ	44%
ブルース	ライジングトゥーキック→トリプルニーコンボ2発止め→➡入れ立ち⊗→トリプルニーコンボ	42%
ワン	[illegible]→立ち⊗→打突連撃×2→双把	47%
クマ&パンダ	熊三宝蘢1発止め→立ち⊗→➡入れ立ち⊗→熊鬼神拳	31%
ガンリュウ	突き上げアッパー(立ち途中に⊗)カウンターヒット→押忍プレス→しゃがみ[illegible]→[illegible]突っ張り×2→もろ手ハンマー→[illegible]落とし	56 (59) %
デビルジン①	最速風神拳→最速風神拳→白鷺遊舞2発止め→鬼八門(〜前ダッシュ)→奈落払い	56 (56) %
デビルジン②	[illegible]·奈落払い1発止め→[illegible]2発止め→鬼八門(〜前ダッシュ)→奈落払い	51 (51) %
ヘイハチ	最速風神拳→最速風神拳→ワンツーパンチ→奈落払い2発雷神拳	51%

※ダメージは相手が後転などでダメージ軽減をしたときのもの。( )内の数値は相手がダウン状態のままのときに与えられるダメージ。

●アスカ……マードック、ジャック5といった身体の大きいキャラ限定のコンボ。通常のキャラには槍連鬼首の3発目がヒットしない。

●フェン……2発目の倒震脚が後転中の相手にヒットした場合は、さらに鉄鋲まで確定。

●ジン……左突き上げ、右回し突きは最速で出す。直突きは前ダッシュで間合いを詰めながら出していこう。

●ファラン①……身体の大きいキャラほど決めやすい。レフトキックコンボはしっかりと相手の足に当たるようにタイミングを計って出そう。

●スティーブ……クイックフックからフリッカー構えに移行し、すぐに⊗でフリッカー構えを解除するのがポイント。硬直が短くなり立ち⊗で拾えるようになるぞ。

●ニーナ……シェイクショットは右横移動から出す必要がある。難度が高く、身体の小さいキャラには決まらない。

●カズヤ……奈落旋風は2発目の入力受付ギリギリでボタンを押すと、ダメージアップ。

●ロウ……ドラゴンサマーはレバーニュートラルで出すこと。左連拳1発〜ワンツーパンチは1、3発目のみヒットさせるようにする。

●ヨシミツ……八咫烏ヒット後に最速で前ダッシュ[illegible]バルリーナキックコンボが2発ヒットしない。

●ペク……フラッシングハルバートとワンツーパンチはすべて技後にフラミンゴムーブへ移行するようにしよう。硬直が小さくなるのでコンボが入れやすくなる。

●ブルース……最後のトリプルニーコンボは前ダッシュから出さないと空振りしてしまうので注意しよう。

●ガンリュウ……押忍プレスはレバー⬇入れで技後にしゃがみ状態へ移行すると、硬直が小さくなる。硬直が解けたらすぐに横移動などで立ち状態に戻し、[illegible]突っ張りを出そう。

●デビルジン①……鬼八門後に[illegible]入力で自動的に前ダッシュするのを利用して、間合いを詰めてから奈落払いを出そう。

●デビルジン②……風神ステップを伸ばしてからの奈落払いは通常よりも硬直時間が短くなるので、コンボが決めやすくなる。

TEKKEN 事典 **リスト中のコンボについて**：今回紹介したのは、ジンなどの標準サイズのキャラを相手にしたときの空中コンボ。また、"確認が取れた最大ダメージコンボ"なので、実戦で決めるには非常に難しいものも含まれている。どうしてもできないようなら、コンボの刻みを減らしたり、ほかの技で代用するなどして自己流にアレンジしてみよう。

技名	コマンド(☆はレバーニュートラル)	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ		上・上	5・8	
閃光烈拳(せんこうれっけん)	[illegible]	上・上・中	5・6・11	
鬼哭連拳(きこくれんけん)		上・上・上	5・8・12	
鬼哭剛掌波(きこくごうしょうは)	[illegible]	上・上・中	5・8・22	
鬼哭剛掌波・否(きこくごうしょうは・いな)	⇩or⇧	上・上・特殊動作	5・8	
鬼哭連蹴(きこくれんしゅう)	[illegible]	上・上・上	5・8・15	
多聞殺・壱(たもんさつ・いち)	⇨ ⇦	上・中・中	6・21・25	
多聞殺・弐(たもんさつ・に)	[illegible]	上・中・中	6・21・30	
裏拳二段(うらけんにだん)		上・上	10・12	
弐連剛掌波(にれんごうしょうは)	[illegible]	上・中	10・25	
弐連剛掌波・否(にれんごうしょうは・いな)	⇩or⇧	上・特殊動作	10	
激剛掌波(げきごうしょうは)	[illegible]	中	25	
激剛掌波・否(げきごうしょうは・いな)	⇨ ⇩or⇧	特殊動作	–	
仏壇割り([illegible])	[illegible]	中	22	
無双掌波(むそうしょうは)	⇧↖	中・上	8・5	
無双連拳(むそうれんけん)	[illegible]	中・中	8・17	
羅生門(らしょうもん)	⇦	中	25	
鬼神拳(きしんけん)	[illegible]	中	30	
瓦割り槍掌(かわらわりそうしょう)	⇩	中・中	15・26	
右踵落とし([illegible])	[illegible]	中	27	
玄空脚(げんくうきゃく)		中	25	
五臓砕き([illegible])	[illegible]	中	24	
裏旋空刃脚(りせんくうじんきゃく)		中・中	25・22	
左踵落とし([illegible])	[illegible]	中	30	
剛掌破(ごうしょうは)		中	22	
ばちき	[illegible]	上	15	
冥鳳翼(めいほうよく)		中	33	
剛掌烈破(ごうしょうれっぱ)	⇦	中	26	
砕神掌(はしんしょう)		中	36	
万漢掌(ばんかんしょう)	横移動中に	中	23	
観音砕き(かんのんくだき)	立ち途中に	中	20	
踵落とし(かかとおとし)	立ち途中に	中・中	[illegible]	
空斬脚(くうざんきゃく)	⇨⇨⇨ or走り中に	中	30	
破砕蹴([illegible])	[illegible]	中	25	
鬼瓦(おにがわら)	⇩	ガード不能	70	
鬼下駄(おにげた)	相手ダウン中に⇩	[illegible]	20	
影足(かげあし)	⇦⇦☆	特殊動作	–	
金剛槍掌(こんごうそうしょう)	[illegible]	中	30	
風神拳(ふうじんけん)	⇨☆⇩	上	23	
雷神拳(らいじんけん)	⇨☆⇩	中	31	
奈落払い(ならくばらい)	⇨☆⇩	下・下・下	16・13・13	
奈落払い踵切り(ならくばらいかかとぎり)	奈落払い中に☆	中・中	14・21	※1
奈落払い雷神拳(ならくばらいらいじんけん)	奈落払い中に☆	中	37(1回転)、21(2、3回転)	※1
激斬脚(げきざんきゃく)	[illegible]	下	35	
地斬脚(ちざんきゃく)	⇨☆⇩	下	21	
跳蹴([illegible])	[illegible]	[illegible]	–	
影生門(えいしょうもん)	⇧↖	下	14	
鰐下駄(わにげた)	[illegible]	[illegible]	14・21	
伏龍脚(ふくりゅうきゃく)	しゃがみ状態で⇧↖	下	14	
青龍門(せいりゅうもん)	[illegible]	中・中・上	[illegible]	
三島流・封殺陣の構え(みしまりゅう・ふうさつじんのかまえ)	⇩	特殊動作	–	※2
封殺陣・粉砕拳([illegible])	三島流・封殺陣の構え中に	中	21	
封殺陣・爆砕拳(ふうさつじん・ばくさいけん)	三島流・封殺陣の構え中に	中・中	21・24	
封殺陣・闘槌砕(ふうさつじん・とうついさい)	三島流・封殺陣の構え中に	ガード不能	58	
技名(投げ技)	**コマンド(☆はレバーニュートラル)**	**種類/抜け**	**攻撃力**	**備考**
[illegible]	接近して or	投げ技/	35	
金剛落とし(こんごうおとし)	接近して or⇨	投げ技/	35	
断頭手(だんとうしゅ)	左側面から接近して投げ掴み	投げ技/	40	
奈落(ならく)	右側面から接近して投げ掴み	投げ技/	46	
仁王砕き([illegible])	背後から接近して投げ掴み	投げ技	60	
超ばちき(ちょうばちき)	接近して⇨➡	投げ技/	33	
ばちきくらべ	接近して⇨➡	投げ技/	33	※3
放留手(ほうりゅうしゅ)	接近して⇩⇧↖➡	投げ技/	40	
三島流・[illegible]の構え([illegible])	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
技名(10連コンボ)	**コマンド(☆はレバーニュートラル)**	**攻撃判定**	**攻撃力**	**備考**
10連コンボ1	[illegible]	[illegible]	7・8・6・7・6・11・5・5・8・30	
10連コンボ2	⇧↖	中・上・上・下・下・中・上・上・中・中	17・5・6・8・8・5・10・5・6・35	
10連コンボ3	⇧↖	中・上・上・下・下・中・上・上・中・中	17・5・6・8・8・5・10・5・6・30	
10連コンボ4	⇧↖	中・上・上・下・下・中・上・中・中・中	17・5・6・8・8・5・5・8・21・25	

復活せし古希超王

三島 平八(みしま へいはち)

HEIHACHI MISHIMA

格闘スタイル	三島流喧嘩空手
国籍	日本(日本政府は否定)
性別	男

STORY ストーリー

三島財閥頭首、そしてThe King of Iron Fist Tournament 4の主催者だった、三島 平八。

本丸での闘いで風間 仁に敗れた直後、平八は所属不明のJACK部隊による急襲を受けた。

三島 一八と共にJACKを蹴散らす平八であったが、一八の裏切りによってJACK部隊の自爆攻撃に巻き込まれてしまう。想像を絶する爆炎の中、常人では確実に死亡する状況……しかし、超人的肉体を持つ彼は、奇跡的に生き延びたのであった!

1カ月後……何者かが三島財閥を操り、The King of Iron Fist Tournament 5が開催されることを知った平八は、異常なまでの回復力を発揮して完全復活し、大会に挑むのであった。

「どこのどいつか知らぬが、ふざけた真似をしおって。三島財閥は誰にも渡さん!」

TEKKEN 事典　技表の備考:※1……奈落払いの1、2、3発目から派生可。※2……タメ可。※3……女性キャラ、ロジャーJr.に対しては出せない。

対戦攻略 TACTICS

旧技の弱体化はほとんど無く、新技には使いやすいものが多い。新旧の技を融合させた闘い方ができるかどうかが、勝利へのカギを握るか？

Text：タケヤマ

伝統的な三島の攻め

戦術の軸となるのは、風神拳(⇨☆⇩⬂●)や奈落払い(⇨☆⇩⬂●●)といった風神ステップ(⇨☆⇩)絡みの技。リーチの長い技が多めなヘイハチは、中距離で闘った方が有利。距離をとって風神拳や瓦割り(⇩●)でけん制し、相手が手を出してこないようならば、奈落払いやロングレンジスローで崩しにいこう。

奈落払いは、前作と違って1発目ヒット後に奈落払い雷切り(奈落払い中に☆●●)と奈落払い2発目の二択をかけられるようになったので、相手にプレッシャーを与えられる貴重な下段攻撃だ。風神ステップを前ダッシュでキャンセル(⇨☆⇩⇨)してからの中段攻撃と併せて使って、相手に攻め込んでいこう。

風神ステップキャンセルからの中段攻撃には、上段攻撃を潜る性能のある鬼神拳(⇨☆⇩●)、ガードさせて有利になる[illegible](⇨☆●●)を使っていくといい。こちらもヒット後にコンボが入るので[illegible]ていこう。

続いて、近距離における闘い方について。ここで主軸となるのは多闘殺・壱2発止め(⇨●⇦●)だ。この技は発生の早い立ち●からの派生技で、初段をガードさせれば相手は2発目に割り込むことができない。よって、2発目を意識させれば、⇨●からの強気な選択肢を迫っていきやすい。投げや無双掌波(⬁●●)、新技の下段攻撃である影生門(⬂●●)などを使って攻め込んでいこう。影生門のヒット後はこちらが5フレーム有利となっているので、さらに攻めを続けることができるぞ。

ヘイハチは接近戦でも、ある程度自由に連係を組み立てられる。三島家の中では異色？

ヒット時は影生門で追い打ちしよう。距離が近いときは瓦割りでも追い打ち可能だ。

剛掌破はガードされても確定反撃を受けなくなったので、使いやすくなった。

防御面でも選択肢は豊富

接近戦を挑まれたときに取れる行動が少ない感のある三島家だが、ヘイハチは別だ。まず、最も万能な選択肢として鶴首砕き(立ち途中に●)が挙げられる。この技は左に体をかわしながら低い姿勢を維持しつつ攻撃するため、相手の攻撃を避けながらヒットさせやすい。しかも、カウンターヒット時には崩れを誘発するので見返りも大きいぞ。

剛掌破(⇨●)も使い勝手のいい接近戦用の技。発生が12フレームと非常に早くヒット時はダウンを奪えるので、[illegible]で攻められたときにこの技で割り込むことができれば形勢を逆転できる。ガードされたときの硬直が前作と比べて減り、確定反撃を受けなくなったのも利点の一つだ。

閃光烈拳(●●●)も忘れてはいけない。2発目をヒット確認して3発目を出し切るという伝統の使い方で、相手の連係への割り込みに使おう。

技が空振りして無防備な状態となった相手に、無双連拳をたたき込め!!

横への判定が弱い技は横移動でかわし、リーチの短い技は後ろダッシュでスカそう。

無双連拳を制する者はヘイハチを制す

無双連拳(⬁●●)は、いわゆる「左アッパー」からのコンビネーション。ノーマルヒットで連続ヒットして相手を浮かせられるので、ほかのキャラでは左アッパーで反撃するような場面でも、ヘイハチは相手を浮かせてコンボを決められるのだ。ガード後に確定反撃となる例を挙げれば、ジンの左突き上げ(⇨☆⇩●)やスティーブのソニックファング(⇨●)、キングのブルータルサイクロン(⇨●)、ガンリュウの連掌打コンボ2発止め(⇦●●)などキリが無い。

また、相手の技の空振りに対して無双連拳を合わせる「スカし無双連拳」も強い。相手の強力な連係も、後ろダッシュや横移動でスカせる場面は意外にある。こういった場面できっちりと無双連拳で反撃していけると大きな戦力となるぞ。特に、リーチの短い技や横移動に弱い技が多用される場面で狙っていくといい。

コンボ紹介

① 無双連拳(⬁●●)→無双掌波(⬁●●)→奈落払い2発〜雷神拳(⇨☆⇩⬂●●●☆●)

② 最速風神拳(⇨☆⇩⬂●)→最速風神拳(⇨☆⇩⬂●)→⇨●→多闘殺・壱(⇨●⇦●●)

③ 立ち●カウンターヒット→奈落払い2発〜雷神拳(⇨☆⇩⬂●●●☆●)→瓦割り(⇩●)→シットスピンキック(しゃがみ状態で⬁●)

④ 左踵落とし(⇨➡●)→奈落払い2発〜雷切り1発止め(⇨☆⇩⬂●●●☆●)→金剛掌(⇩⬁⇨●)

⑤ 閃光烈拳(●●●)壁やられ(強)誘発→右踵落とし(⇨●)→鬼下駄(相手ダウン中に⇩●)

②のコンボは、多闘殺・壱を奈落払い2発〜雷神拳にしても入る。③のコンボは、瓦割りの後にレバーを⬂に入れっぱなしにしておく必要あり。⑤のコンボは、壁やられ(強)からの基本追い打ち。壁やられ(中)からでも狙うことができる。

この新技に注目!!

青龍門(せいりゅうもん)

コマンド：⇦⇨●●●

中→中→上のコンビネーション。1、2発目はディレイをかけても連続ヒットし、ガードされても割り込まれないので、ディレイをかけた2発止めが基本。2発目カウンターで3発目がつながるので、割り込もうとする相手には出し切るのも一つの手だ。

伏龍脚(ふくりゅうきゃく)

コマンド：しゃがみ状態で⬁●

しゃがみステータスの下段攻撃。ヒット後は破砕蹴(⬂【●●】)や奈落払いなどによる追い打ちが確定する。しゃがみ状態からしか出せないので、しゃがみ●の後に連係させたり、上段のコンビネーションを多用する相手に出していくのがいいだろう。

TEKKEN 事典 ヘイハチ補足：瓦割りは技後にレバーを⬇にしておくことで、しゃがみ状態に移行できる。ガードされたときの硬直差が「−8」→「−5」と変化してスキが小さくなるので、常にこの入力で出すように心掛けよう。無双掌波は、1発目をガードされたときに2発目をしゃがんでかわされる危険性があるので注意。ちなみに、2発目はガードされると5フレーム不利、ヒットすると4フレーム有利だ。

受け流しに可能性を見い出せ!

風間 仁(かざまじん)

JIN KAZAMA

対戦攻略

ジンが持つ技の中で、最も扱い方が難しいが、その分最も可能性を秘めている「受け流し」。今回はこの技に注目してみた。

Text：タケヤマ

受け流しの基本知識

まず、受け流しについておさらいしよう。この技は相手の技モーションに影響を与えない特殊なさばき技なので、空振り時の硬直が大きい技をさばいたときほどこちらの有利時間は大きくなる。立ち◎などのように、出の早い小さい技をさばいたときは、ほぼ逆突き〜上段後ろ回し蹴り(⇩◎)が決まり技によっては飛び二段蹴り(◎)や前蹴り上げ(◎◎)といった浮かせ技を決められるのだ。

ただし、相手の技をさばく効果が持続している時間がかなり短い上に、さばきモーション後のスキは大きい。よって、前作で存在したとりあえず受け流しという戦法は通用しなくなっている。

このことから、固有技の2発目以降を狙ったり、発生が遅く見てから受け流しやすい技に対して使っていくのが基本。具体的に、どの技に対して狙っていくか、またその際にどの技で反撃するかについては下表を参照してほしい。

ちなみに、反撃に使っていく技に「前蹴り上げ」と書いてあるものは、飛び二段蹴りも必ず入る。ダメージのやや小さい前蹴り上げを推奨しているのは、ガードされたときのリスクの小ささが理由。受け流した後に素早く相手の技を判断して、最大ダメージの反撃を入れていくというのはかなり難しい。判断ミスをしてしまう可能性は十分に考えられるのだ。

そういった技は受け流すことによって反撃が可能となるので、ぜひ狙っていこう。

空振り時のスキは大きくても、ガードしてしまうと不利になってしまう技は多い。

反撃後にもチャンスは広がる

受け流し後の反撃技として重宝する、逆突き〜上段後ろ回し蹴り。この技がヒットした後は右下段後ろ回し蹴り(⇩◎)が確定の追い打ちとなる。

この逆突き〜上段後ろ回し蹴りヒット後に相手がその場起きしようとすると、右下段後ろ回し蹴りが相手の背中にヒットし、ダウンを奪えることがある。このときには転掌絶刀(⇧◎◎◎)で追い打ちできるので覚えておくといい。

一方、ここでダウン状態のままで寝っぱなしを選択する相手には、胴回し回転蹴り(【◎◎】)を出してダメージアップを狙っていこう。

逆突き〜上段後ろ回し蹴りを当てた後は、相手が頭をこちらに向けた状態でダウンする形になる。

ここでヘタに動こうとする相手には、右下段後ろ回し蹴り後にさらなるダメージを与えることができるぞ。

■各キャラの主要技を受け流した後の反撃技リスト

キャラ	対象技	反撃技
レイヴン	ストームブリンガー2発目(⇘or⇧or⇙◎◎)	前蹴り上げ
アスカ	香月(立ち途中に◎)	右中段前蹴り
フェン	旋風地背脚1発目(【◎◎】)	飛び二段蹴り(※1)
	連環腿2発目(⇨➡◎◎)	前蹴り上げ
	揮捶(⇨➡◎)	前蹴り上げ
ジャック5	立ち途中◎	逆突き〜上段後ろ回し蹴り
	⇧◎	前蹴り上げ
ジン	左中段突き〜中段前回し蹴り2発目(⇧◎◎)	逆突き〜上段後ろ回し蹴り
ジュリア	虎身連攻2発目(⇨⇨◎◎)	前蹴り上げ
クリスティ	シャバ・ジラトリャ(⇙◎)	前蹴り上げ
レイ	龍声中段脚5発目(⇨☆◎◎◎◎◎)	逆突き〜上段後ろ回し蹴り
スティーブ	ホーカー・テンペストコンビネーション2発目(フリッカー構え中に◎⇨◎)	前蹴り上げ
	ホーカー・ハリケーンコンビネーション2発目(フリッカー構え中に◎⇧or⇩◎)	逆突き〜上段後ろ回し蹴り
ニーナ	ワンツー&スパイダーニー3発目(◎◎◎or◎◎◎or立ち途中に◎◎◎)	前蹴り上げ
カズヤ	六腑凶襲拳2発目(⇧◎◎)	飛び二段蹴り
	六腑凶鳴拳2発目(⇧◎⇨◎)	前蹴り上げ
	ダブルアッパー2発目(立ち途中に◎◎)	前蹴り上げ
リー	ワンツーパンチ〜レヴォリューションツヴァイ3発目(◎◎◎)	逆突き〜上段後ろ回し蹴り(※2)
	ブレイジングキック(⇩⬆◎)	前蹴り上げ
ポール	疾風崩激2発目(⇨●◎◎)	前蹴り上げ
ロウ	ドラゴンラッシュ1発目(⇦◎)	逆突き〜上段後ろ回し蹴り(※3)
キング	ブルータルサイクロン2発目(◎◎)	前蹴り上げ
	立ち途中◎	逆突き〜上段後ろ回し蹴り
マードック	スタン・ニー(立ち途中に◎)	前蹴り上げ
	ストレート〜ショルダーインパクト2発目(◎⇩◎)	前蹴り上げ
ブライアン	ワンツースマッシュ3発目(◎◎◎)	逆突き〜上段後ろ回し蹴り
	クイックソバット2発目(◎◎)	⇧◎ (※4)
	ライオットアナコンダ3発目(◎◎◎)	前蹴り上げ
	アナコンダバイツ3発目(◎◎◎)	前蹴り上げ
	サザンクロスプロスワン3発止め(◎◎◎)	飛び二段蹴り(※5)
	チョッピングエルボー(⇦◎)	前蹴り上げ
アンナ	アッパーストレート&サーマルシュート3発目(⇧◎◎◎)	前蹴り上げ
ペク	ダブルクレイモア2発目(⇧◎◎)	飛び二段蹴り(※6)
ブルース	ライジングコンビネーション3発目(◎◎◎)	逆突き〜上段後ろ回し蹴り(※7)
	ノーザンライトコンビネーション3発目(◎◎◎)	前蹴り上げ
	ワンツー・ミドルキック3発目(◎◎◎)	前蹴り上げ
ガンリュウ	突き上げアッパー(⇩◎)	逆突き〜上段後ろ回し蹴り
	送り出し(⇩◎)	前蹴り上げ
	塩まき(⇦◎)	前蹴り上げ
デビルジン	鬼八門2発目(⇧◎◎)	逆突き〜上段後ろ回し蹴り
	獄卒打ち(⇦◎◎)	前蹴り上げ

※1　前蹴り上げも確定するが、その場合は旋風地背脚2発目を出された場合に負ける。
※2　前蹴り上げも確定するが、その場合は4発目に負ける。
　　逆突き〜上段後ろ回し蹴りならば4発目に勝てる。
※3　2発目を最速で出された場合は相打ちとなる。
※4　逆突き〜上段後ろ回し蹴りも確定するが、アナコンダバイツに派生されたときに負ける。
※5　4発目を出された場合は負ける。
※6　前蹴り上げは届かない。
※7　4発目を出されても勝つ。

TEKKEN 事典　受け流しを狙いたいが受け流せない技の一例：スティーブ……イレイザーブロウ(⇨⇨⇨◎or走り中に◎)　カズヤ……六腑内烈脚(⇧◎◎)(※)　マードック……ダンクエルボー(⇨◎)　レイド キック(立ち途中に◎)　ワン……通天短砲2発目(⇧◎◎)(※)　※1発目が空振りしているときは受け流せる。

対キャラ攻略
VS.巌竜(がんりゅう)

VS. GANRYU

いざ対戦してみると意外に手強いガンリュウ。このキャラに勝つためのカギとなるのは、電車道コンボとコンボ始動技となる下段攻撃への対応だ。

Text:垂れ○厳竜

電車道(コンボ)に対応せよ!

立ち合いで非常に厄介な技は、初段の発生が13フレームの中段攻撃である電車道コンボ(◎・◎・◎)だろう。中段始動の連係で2発目まで連続ヒット。しかも、2、3発目部分にディレイをかけられるので、立ち合いで多用してくるガンリュウ使いは多い。

電車道コンボは3発目が上段攻撃なので、使われるのは主に2発止め。この2発止めは、ガード時にこちらが13フレーム有利となる。下記の表に従って、各キャラ最大の反撃を決めていこう。

3発目に派生された場合はこちらの反撃はつぶされてしまうが、反撃技がレバー下方向の技なら問題無し。というのも、3発目の上段攻撃に派生された場合、前述の反撃ならこちらは即座にしゃがみ状態となり、しゃがみ攻撃が暴発。だが、そうなってもしゃがみステータスなので確定でヒットする……というわけだ。

電車道コンボの初段をノーマルヒットでくらったときは2発目まで連続ヒットしてしまうが、その後はこちらが有利状況。よって、ここでも3発目にも対応したしゃがみステータス技(ローキックなど)で応戦して、相手のガードを崩させていくといい。

電車道コンボの3発目、もしくは電車道(◎・◎)の2発目ヒット時はこちらが8フレーム有利な状況となる。安易な反撃はカウンターをもらってしまうので控えよう。

3発目に派生されても、自動でアトミックショルダータックルになるのでウハウハだ。

ジャック5なら電車道コンボ2発目をガードしたら、タイタンダンプ(◎)コマンドを連打。

そのほかの注意点

下段攻撃のコンボ始動技である雷張り手(◎)と張り独楽払い(◎)は、対戦中常に警戒したい。張り独楽払いは発生が遅いので、警戒さえしていれば見てからガードできるはず。リーチが長いので中距離戦で特に注意だ。また、けたぐり(◎)に対しても言えるが、先端ガード時は立ち途中攻撃など反撃が届かない。ガンリュウ戦では下段攻撃をガードするよりも、下段をさせないよう心掛けよう。

鉄砲弐打(◎)はガード時に16フレーム有利。連磨落とし(◎)、カチワリ頭蓋(◎)はガード時に15フレーム有利となる。これらの技をガードしたら、きっちり反撃を決めていくように。

もろ手ハンマー(◎)はガード時10フレーム有利だが、派生技のもろ手振り(◎)があるので、ガード時は右横移動で対応しよう。2発目をかわせるのでオススメだ。

距離が離れているのでこちらの立ち途中攻撃が届かず、逆に不利な状況となる。

空中コンボをもろ手ハンマーで締めて、けたぐりをしてきた場合などはガードしても…

■対ガンリュウ 主要技ガード後の確定反撃リスト

キャラ/技名	①張り独楽払い(⇧◎)ガード	②もろ手振り〜もろ手ハンマー(◎◎)ガード	③電車道コンボ2発止め(⇧◎◎)ガード	④雷張り手(⇧◎)ガード
レイヴン	ボディスラッシュ(立ち途中に◎)	立ち◎	前ダッシュワンツーパンチ(◎◎)	ボディスラッシュ(立ち途中に◎)
アスカ	天空(◎)	立ち◎	フロントキック(◎)	立ち途中◎
フェン	穿弓腿(立ち途中に◎)	疾火連弾(◎◎◎)	撤寸靠(⇦◎)	踸脚(立ち途中に◎)
ジャック5	ロケットアッパー(⇨➡◎)	ストレート〜エルボー(◎◎)	タイタンダンプ(⇧◎)	立ち途中◎
ジン	立ち途中◎	逆突き〜上段後ろ回し蹴り(◎◎)	左中段突き(⇧◎)	立ち途中◎
ファラン	レフトプラズマブレード(⇧⇦◎)	右半月蹴り(⇦◎)	ローキック(⇩◎)	踵落とし(立ち途中に◎◎)
シャオユウ	(近)前ダッシュ挑打連掌(⇧◎◎)、(遠)双掌拳(⇨➡◎◎)	➡入れ雀連砲(➡◎⇩◎)	ローキック(⇩◎)	蒼空砲(立ち途中に◎)
ジュリア	前ダッシュ大纏崩捶(⇧◎◎)、(遠)鷹天衝腿(⇨➡◎)	逆ワンツー(⇨◎◎)	虎身肘(⇨⇨◎)	蒼空砲(立ち途中に◎)
クリスティ	ルピエルナ(しゃがみ状態で⇨◎)	ワンツーパンチ(◎◎)	ローキック(⇩◎)	立ち途中◎
レイ	[illegible]	[illegible]2発止め([illegible])	ローキック(⇩◎)	立ち途中◎
スティーブ	立ち途中◎、(遠)前ダッシュライトアッパー(⇧◎)	➡入れライトニングコンビネーション(◎◎◎)	アッパーストレート1発止め(⇧◎)	立ち途中◎
ニーナ	前ダッシュ◎	ワンツーパンチ(◎◎)	ローキック(⇩◎)	アッパーストレート1発止め〜[illegible]
カズヤ	前ダッシュ風神拳(⇨☆⇩⇧◎)	➡入れ鬼哭連拳(◎◎◎)	踵切り(⇧◎◎)	ダブルアッパー(立ち途中に◎◎)
リー	[illegible]	スピンキックコンボ2発止め(◎)	フロントキック(◎)	シルバーニー(◎)
ポール	双飛天脚1発止め(⇧◎)、(遠)万聖龍砲拳(⇨➡◎◎)	鉄山靠(⇩◎)	鉄山靠(⇩◎)	鉄山靠(⇧⇩◎)、立ち途中◎
ロウ	ドラゴンアッパー(立ち途中に◎)	スピンキックコンボ2発止め(◎◎)	➡入れスピンキックコンボ2発止め(➡◎◎)	サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)(⬇⬋◎)
キング	ボディスマッシュ(しゃがみ状態で⇧◎)	➡入れ掌底(➡◎◎)	スマッシュフック(⇧◎)	立ち途中◎
マードック	[illegible]	[illegible]	ワンツーパンチ(◎)	[illegible]
ヨシミツ	卍裏拳・壱(⇧⇨◎)	三散華(◎◎)	吹雪(⇨➡◎)	吹雪(⇨➡◎)
ブライアン	[illegible]	PKコンビネーション(◎)	ジェットアッパー([illegible])	[illegible](立ち途中に◎)
アンナ	リフトショット(立ち途中に◎)	➡入れワンツーパンチ(➡◎◎)	アッパーストレート(⇧◎◎)	アッパーストレート(立ち途中に◎◎)
ペク	[illegible]	[illegible]	ローキック(◎)	アルバトロス2発止め(立ち途中に◎◎)
ロジャー	(近)⇧◎、(遠)ダイナミックスマッシュ(⇨⇨◎)	➡入れワンツーパンチ(➡◎◎)	立ち◎	立ち途中◎
ブルース	(遠)前ダッシュストレート・ハイキック(⇨➡◎◎)、ニーランチャー(⇧☆⇨◎)	ストレート・ハイキック(◎⇨◎)	ストレート・ハイキック(◎⇨◎)	ダブルトマホーク(立ち途中に◎◎)
ワン	前ダッシュ大纏崩捶(⇧◎◎)	連拳衝腿(◎◎)	前ダッシュ連拳衝腿(◎◎)	蒼空砲(立ち途中に◎)
クマ&パンダ	熊鬼神拳(⇨➡◎)	ストレート〜エルボー(◎◎)	➡入れ立ち◎	バイオレンスアッパー(立ち途中に◎)
ガンリュウ	もろ手振り(立ち途中に◎)、(遠)サバ折シザース(⇨➡◎)	閻魔突っ張り2発止め(◎◎)	ローキック(⇩◎)	立ち途中◎
デビルジン	前ダッシュ風神拳(⇨☆⇩⇧◎)	裏拳二段(◎◎)	踵切り(⇧◎◎)	追い突き(立ち途中に◎)
ヘイハチ	前ダッシュ風神拳(⇨☆⇩⇧◎)	➡入れ鬼哭連拳(➡◎◎◎)	無双連拳(⇧◎◎)	踵切り(立ち途中に◎◎)

①

②

③

④

TEKKEN事典 VS.ガンリュウ補足:ガンリュウ戦で不利な状況になったら、⇧◎などのジャンプステータス技で暴れるのが効果的。雷張り手や張り独楽払いといった下段攻撃に対処でき、ガードされても閻魔突っ張り2発止め(◎◎)、カチワリ頭蓋(⇦◎)、しゃがみ◎といったダメージの小さい技でしかガンリュウは反撃できない。リスクに対してリターンの方が大きい読み合いを迫れるぞ。

知識を身に着ければ、おのずと勝率もアップする！

ワンポイントテクニック集 PART2

Text：ロッソ

前号に引き続き、今回もワンポイントテクニック集をお届け！　強力な連係技や、受け身確定連係の情報が満載だ。特に、ジャック5のパニッシュメントメガトンのガード方法は必見！

パニッシュメントメガトンよ、さようなら

ジャック5の主力投げの一つ、パニッシュメントメガトン（[illegible]）。この技はパンチが来る際にタイミングよく●を入力すればガード可能だが、難度が高いため、苦しめられた人も多いはずだ。しかし、そんな日々とは今日でさよなら！　ガードが非常に簡単になる方法を紹介しよう。

まず、レバーは●に入れっぱなしにしておき、ジャック5のパンチ攻撃が当たる瞬間にいずれかのボタンをスライド入力しよう。どうやらボタン入力でもガードが可能なようで、スライド入力のおかげでガードが成功するフレームに合わせやすくなる。ちなみに、ガード成功時はこちらがしゃがみ状態でジャック5側が18フレーム不利な状況となる。通常時は距離が離れてしまって仕切り直しとなるが、壁際では反撃技を決められるぞ。

パンチ攻撃に合わせていずれかのボタンをスライド入力。三つほどボタンを使うといいだろう。

ガードに成功した場合、壁際ならば発生18フレームまでの技で反撃が可能だ。

側面を取ったら、勝ったも同然!?

バリアントコンビネーション（ウェービング・レフト中[illegible]）は[illegible]をホールドしておくことで、ガード時の硬直が大きくなる代わりに、ヒット時にデンプシーロールに移行可能。この入力で出したバリアントコンビネーションが相手の側面からヒットすると、デンプシーロール後に距離が離れず、相手は続くエンドレスロール（[illegible]……）が回避困難となる（よろけ回復＋投げ振り向きで回避可能）。また、デンプシーロールのモーションをキャンセルしてライトアッパー（[illegible]）などの浮かせ技を決めることも可能だ。

ウェービング・レフトの回避能力自体が高く、移動しつつバリアントコンビネーションを打てるため、狙う機会は非常に多い。特に突進してくる技などをかわした場合に決めやすく、実戦でも十分投入可能といえるだろう。

このくらいの角度からバリアントコンビネーションが決まれば、勝利はほぼ確定だ！

相手はその後のデンプシーロール→エンドレスロールを回避することが非常に困難となる。

壁際での強力な連係

ヒュドラバインド・ハイ（[illegible]）の驚くべき性能が発覚。何とこの技は、空中の相手に当てた場合でも壁やられ（強）を誘発することが分かった。

これを利用すれば、壁やられ（強）→壁やられ（強）といった具合に、相手を壁に張り付けさせ続けることが可能。壁との距離や角度が大きく関係してくるため難度は高いが、成功すれば相手に何もさせずにK.O.を狙える。ヒュドラバインド・ハイはヒット時に相手を左横方向へ吹き飛ばすため、壁が左側にある場合か、壁やられ（強）から横移動してうまく壁に当たるように調節して使っていこう。また、この技はヒット後に相手が受け身不能になるという性能も持っている。壁が無い場所でも、ディレイを使ってうまく"ハイ"の部分を当てれば、サイスヒール（[illegible]）で追い打ちすることが可能だ。

そのほかでは、ミッシングリンク（[illegible]）の3発目にも特殊な性能がある。実戦ではなかなか狙うことはできないが、ダウン状態の相手に当てた場合に壁やられ（強）を誘発できるので覚えておこう。ただし、相手が壁やられになっている時間が短いため、前述のヒュドラバインド・ハイや、壁コンボに用いるバーサーカーレイブ（[illegible]）は間に合わないので注意すること。

ミッシングリンクの3発目をダウン状態の相手に当てると

壁やられ（強）を誘発する。ただし、狙える場面があまり無い

ヒュドラバインド・ハイによる壁コンボのループを最も狙いやすいのは、相手を壁やられ（強）にさせた後、横移動をする時間を取れるため、成功させやすい。

自分の左側に壁が来るように横移動して、位置を調節。そこからヒュドラバインド・ハイを当てていこう。

ヒュドラバインド・ハイでうまく壁やられ（強）を誘発したら、再度ヒュドラバインド・ハイを当てて壁コンボのループを狙っていこう！

TEKKEN 事典

デビルジンの受け身確定：各種浮かせ技→羅刹門・壱（[illegible]）後に受け身を取る相手に対しては、[illegible]活閃空（[illegible]）がヒットするので覚えておこう。ただし、この[illegible]活閃空ヒット後は通常時と違って距離が離れるため、叫喚閃空（[illegible]）や奈落払い1発止め（[illegible]）で相手を追撃していくこと。

クイックスプリングキック後の強力な攻め

ペンリン～ヘランパゴ（●●●）ヒット時は、クイックスプリングキック（座り中に●）で相手を追い打ちしよう。その後、相手の横転受け身と寝っぱなしにはルーアビエルナ（●●）がヒット。後転する相手には、ドゥプロ（しゃがみ状態で●）を出せば相手の背後からヒットし、その後にペンリン～ヘランパゴまで確定するため大ダメージを与えることが可能だ。

クイックスプリングキック後、後転する相手に対してドゥプロを出すと背面ヒットになる。

その後は、ペンリン～ヘランパゴまでワンセットで[illegible]していこう。大ダメージを与えられるので強力だ。

壁を利用した強力な起き攻め

壁コンボを決めた後に狙える、強力な起き攻めを紹介しよう。

まず、壁に到達したときに左連拳2発～ワンツーパンチ（●●●）などのロウ側の硬直が小さい技で追撃する。その後に前方ジャンプすると、受け身を取った相手の背後に回ることが可能。うまく背後を取った場合には、後ろ向きしゃがみ●～ドラゴンアッパーカット（立ち途中●）や、ブラインドエルボーコンボ（背向け中に●●）などが相手の背後からヒットするぞ。

この攻めは、前方ジャンプ中に状況確認ができるのも強みの一つ。相手が寝っぱなしの場合には、リバース・ロー（背向け中に●●）で追撃していこう。

[illegible]連続ヒットするため強力だ。

隠し技が発覚!?ローキックと侮る無かれ!!

立ち状態から●以外の方向に一瞬レバーを入れた後、●と●を同時に押すと、隠し技ともいえるローキックが出せる。このローキックはしゃがみ状態から出すローキック（しゃがみ状態で●●）と違い、ヒット時は何と3フレーム有利。発生10フレームの立ち●を持つキャラには、立ち途中●が割り込まれないため地味に強力だ。入力は難しいが、優秀なケズり技といえよう。

立ち状態からローキックを出せないジンだが、上記の入力方法ならば出すことが可能となる。

しゃがみ状態から出せるローキックと違いにヒット時は何と3フレーム有利になる。地味に強力な技だ。

シェイクショットからのガード不能連係

攻めのアクセントにもなるシェイクショットをキャンセルして[illegible]

ライトローキック&バックスピンチョップ1発止めがガード不能[illegible]

前作に存在したシェイクショット（横移動中に●）キャンセル→ライトローキック&バックスピンチョップ1発止め（●●）というガード不能連係は、本作でも健在。シェイクショット後に「●●●」と入力することで、シェイクショットをガードさせた後にライトローキック&バックスピンチョップ1発止めがヒット。相手はシェイクショットのガード硬直中であるため、しゃがみガードができない。

また、シェイクショットキャンセルからは、各種投げもしゃがんで回避されることが無いため非常に強力。左右の通常投げと首狩り投げ（接近して●●）を使い分け、体力を奪おう。

壁際でも突っ張り、突っ張り!

壁やられ（強）誘発時や空中コンボで壁に到達した場合に、閻魔突っ張り4発止め（●●●●）で追撃。その後、相手が1P側ならパンチ受け身、2P側ならキック受け身を取ると、塩まき（●●）が確定でヒットする。塩まき後は再度壁やられを誘発するので、閻魔突っ張り4発止めで連係をループさせよう。たとえ相手が寝っぱなしでも、塩まきがダウン状態の相手にヒットするぞ。

壁に到達したら、「ドスコイ！ ドスコイ！」と閻魔突っ張り4発止めを当てていこう。

受け身方向が限定されるが、その後に塩まきを出せば、横転受け身を取った相手にヒットする。

多様な攻めに発展可能な受け身確定連係

空中コンボの締めでコングラッシュ2発止め（●●●●）を当て、その後フットスタンプ（●●）を重ねると、横転受け身を取った相手にヒットする。空中の相手にコングラッシュ2発目を当てた場合、特殊なやられとなって相手の横転受け身の方向を限定できるのだ。フットスタンプヒット時は通常時よりも有利フレームが増加し、スイングアッパー（●●）などが確定するようになる。ただし、フットスタンプをくらった相手はしゃがみ状態なので、上段攻撃では追撃できない点に注意。ダウン状態を維持すると読んだときはダウン投げ。後転で逃げようとする相手には再度コングラッシュを狙おう。

[illegible]受け身を取った相手にフットスタ[illegible]ガード時のリスクも無いぞ。

TEKKEN事典 ヘイハチのスイープキックに異変!? スイープキック（●●）を先行入力で出そうとすると、ごくまれに三島流喧嘩殺法の構え（●●）が暴発することがある。今のところなぜそうなるのか原因は不明だが、空中コンボの締めなどにスイープキックを出す場合には念のため注意しておこう。

DrumMania V

©1999 2005 KONAMI

ドラムマニアV
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド+フットペダル
■発 売 日：2月下旬(稼働中)
■使用基板：—

ついに稼働！特別企画＆スタッフコメントも満載!!

GuitarFreaks V

©1999 2005 KONAMI

ギターフリークスV
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー
■発 売 日：2月下旬(稼働中)
■使用基板：—

いよいよ稼働開始した『GuitarFreaksV』&『DrumManiaV』。今月は「ギタドタワー」について補足しつつ、特別企画とスタッフコメント満載でお届けだ！

TEXT 飛鳥

ギタドタワー Q&A

プレイヤーが気になる点を以下にまとめてみたぞ。これでギタドタワーに関してはバッチリ！

Q エントリーカードを複数持っている場合はどうなるの？
A エントリーカード1枚に対して1エントリーとなるので、エントリーカードが2枚ある場合は2エントリーということになる。そのためエントリーカードごとに違うチームになっていることもある。

Q 「隠し曲が出ても気付かず、プレイせずにクラスが変わってしまってプレイできなくなる」ということは無いの？
A 開催回数の切り替え時に、画面上にインフォメーションが出るので、「見逃してプレイできなかった」なんてことは無いぞ。

Q 画面の中にあるドラムの意味が分からないけど、どういう意味？
A ギタドタワーの画面になると、左、中央、右の三つのルーレットが回り、それらすべてが止まったのち、表示されたルーレットの内容のポイントが加算される。基本となるのはPERFECT数やコンボ数などで、それが単純に加算されるのか、ほかのチームから奪うことができるのかという内容になっている。特にほかのチームから奪う場合、奪われたチームのポイントは減算されるので、一発逆転なども考えられる。

Q 最初からではなく、途中から参加した場合はチーム分けやクラスはどうなるの？
A 途中参加の場合は必ず一番下位のクラスからスタートする。また各チームの人数に偏りがないようにチーム配分がされるぞ。だが、下のクラスから上のクラスには上がりやすくなっているので、途中から参加した初心者でも、ギタドタワーを十分楽しめるぞ。

Q ギタドランドでもあったけど、表示される称号の意味は？
A 称号は、各クラス内での自分の地位を表している。チーム内での自分の順位を上げていけば、相応の地位を獲得できるというわけだ。インターネットランキングとは違った楽しみ方ができる。

ギタドタワーで熱くなれ！

前作のギタドランドがパワーアップしたギタドタワー。セッションプレイを含むすべてのモードに対応しており、プレイオプションにも特に制限は無い。「参加できてない！」なんて心配は無いぞ。

さらに気になるのがチーム分けだ。一定期間を5チームに分かれて競い合い、終了後再度チーム分けがなされ継続していくというシステム。これは、一定期間終了後に各プレイヤー自身が属るクラス内でのチーム分けとなる。そのため、上位クラスのプレイヤーが同じチームに固まってしまうということも無いのだ。そのほかの気になる部分に関しては、左のカコミで説明しているので参考にしてほしい。

ギタドタワー開催中は、エントリーカードを使用してプレイしていれば、リザルト画面の後にギタドタワーの画面になるぞ。

稼働が待ち遠しいギタドタワーだが「自分がチームに貢献するためには一体どうしたらいいの？」と思うプレイヤーも多いのでは？　ここでは、チームに貢献するためのポイントを紹介しよう。

ギタドタワーの獲得ポイントはMAXコンボやPERFECT数などなので、得意楽曲が一曲でもあるならそれらを利用しよう。ギターの場合は、ネック部分が忙しくなく、コンボを狙いやすい高レベルのBASIC。ドラムはBASICよりもオブジェ数が多く、しかも難しすぎる曲が無いADVANCEDがオススメ。後は運任せだが、高倍率を当てて上位チームからポイントを奪えれば、かなり貢献できるはずだ。

緊急企画!

有沢みはる(BeForU NEXT)のギタドラVインプレッション♪

いきなりだが緊急企画が発動! BeForUの新メンバーであり、BeForU NEXTのメンバーでもある有沢みはるちゃん(通称はぁちん)に「GuitarFreaksV」&「DrumManiaV」(以下、GDV)をプレイしてもらい、はぁちんのオススメと題してオススメ楽曲をチェック!

また、ミニインタビューも掲載したので、はぁちんファンはもちろんBeForUファンやギタドラファン全員必読の内容だ!

はぁちんのオススメ♥

はぁちんにGDVをプレイしてもらい、オススメ楽曲を感想とともにチョイスしてもらったぞ。コレを見たら、キミもゲーセンで実際に同じ曲をプレイしてみてはいかが?

[タイトル]**シナリオ** [アーティスト]**BeForU NEXT**

私自身としての聴きどころは、サビと歌詞の「シナリオ」っていうところです。それぞれの人生にはシナリオがあるわけで、これからのこととして聴いてもらいたいなと思います。

[タイトル]**Liar** [アーティスト]**Vanilla Ninja**

ムービーがとってもカッコイイロック系の曲です。ムービーの外人さんがカッコよくてステキです。外人さん……なれるものならなってみたいですよ(笑)

[タイトル]**ESCAPE TO THE SKY☆彡** [アーティスト]TËRRA

ロック系の曲で、以前の曲よりさらにカッコよくなっていました。ドラムは全レベル通してたたき甲斐がある感じでした。とっても楽しいですよ。

——一番最初にプレイしたBEMANIシリーズはどれですか?

みはる　小学生の時に友達と、BEMANIシリーズって知らなくてDDRとポップンをプレイしました。当時は何も知らなくて楽しかったということしか覚えてませんけど(笑)。その後高校生になってから『ポップン5』を友達に勧められてハマりました。ドラムは9thからですね。

——今作GDVをプレイしてみてどうですか?

みはる　画面キレイですよね、動いてますもんね。私たちも動かしてください、なんて(笑)。でもムービーキレイですよね。IIDXシリーズのようにキレイになっていたので、今後どうなっていくのか楽しみです。ロック調なんですけどキャラクターがかわいいので"シナリオ"は"KI-SE-KI"とは違った雰囲気になっています。

—— NEXTの"シナリオ"はいかがでしたか?

みはる　難しいですね。EXTREMEは手がついていかないです。今度からはADVANCEDでプレイします(笑)。曲は、聴きながら時に耳を傾けてもらいたいなと思います。プレイしてる人はオブジェに気を取られちゃうんでしょうけど、たまには簡単なモードにして聴いてもらえればと思います。

——それではファンにメッセージをお願いします。

みはる　シナリオは、新たにNEXTとして出陣した初めての曲なので、楽しんで聴いてもらえればうれしいです。これからの活躍にも期待してください!

ギタドラV楽しんでネ!

有沢みはる[ありさわみはる]

通称はぁちん。BEMANIオーディションに合格し、BeForUの新メンバーに。また、新ユニットBeForU NEXTのメンバーでもある。GDV収録の"シナリオ"はNEXTとしての初楽曲。また、自身もプレイヤーとしてかなりの腕前を誇る。

曲名：**ルックス**
アーティスト：**meli♡melo**

meli-melo（メリメロ）とは「ごちゃまぜ」という意味らしいのですが、あえて「盛りだくさん」という解釈をしてみたでございます。
この「ルックス」は、背伸びして暴走しちゃってる少女を描いています。ローティーン向けの"女の子たち"起用を企て、高校生ぐらいの二人組を考えていたのでございますが、フタを開けてみればかわいらしい13歳と12歳の二人組に。（びっくり!）でもこれが成功のカギとなったのでございます。
川綱ゆめちゃんと村上都海ちゃんの元気いっぱいユニット meli♡melo、応援よろしくお願いします。

＜肥塚良彦＞

曲名：**あこがれ**
アーティスト：**肥塚良彦**

しっとりと歌い上げるような曲に仕上げようと思い、この「あこがれ」が完成したのでございます。
気持ちよく歌えると、聴き手も気持ちよくなるのでは？ という発想で「歌うこと」を重視しました。
歌詞は、うたた寝してる間に見た、ほんの一瞬の夢の中に登場した女性にあこがれてしまうというテーマでございます。
いかんせんテンポがゆっくりマッタリ（歴代ギタドラ曲の中で最もBPMが遅いと思われます）なので、ゲーム性からみた面白みを出すのに苦労はしましたが、気に入っていただけるとうれしいでございます。

＜肥塚良彦＞

サウンド コメント集!

SOUND 楽曲

ギタドラサウンドを手掛けるコンポーザーから頂いた貴重なコメント4曲分を紹介! どの曲にもさまざまな想いが詰まっているので、プレイするときはコメントを思い出しながら聴いてみよう。

曲名：**妄想学園ino-koi組**
アーティスト：**亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat MAKI**

ロング曲で登場です。ノリのいい曲を作ってみました。テンポはちょっと速いけど、ノれたらとっても楽しく演奏してもらえると思ってます。ボーカル、作詞はもちろんMAKI。マジ-SKAアルバムに「再会☆MAGIC」ってあるじゃない? その曲よりさかのぼって、学生時代の乙女心を歌った曲です。思いを寄せている彼になかなか「好き」と言えない、なんともかわいらしい歌詞です。クリップは上田バロンさん。マジ-SKAの曲をやっていただくのは「しかられ日和」に続き2回目。今回もいいですよー。ものすごく気に入ってます。必見です。

＜小野秀幸＞

曲名：**Balance**
アーティスト：**くにたけ みゆき**

GFDMではおなじみ、「くにたけ みゆき」さんの新曲です。皆さんはもうプレイしてくれたかな? え! イントロが「MISS YOU」にすごく似ているって? それは僕の個性ということで……。曲に合ってるからOKということで……。アハハ!
ところで、彼女の曲を作るときに、いつもこだわっている事があるんですよ。それは、サビ部分では出来るだけ高い音（声）で歌ってほしいという事なんです。（それもファルセットじゃなくて地声で）
シャウトぎみの高い声には強い説得力があるし、何よりも彼女の高くて伸びのある声は聴いてて気持ちいいですからね。
ですから、いつも録音の日はキーを高くしすぎたんじゃないかと心配しながらスタジオに行くんです。でもそこには、毎回こちらの要求に応えてくれる、「くにたけ」さんがいるのでした。良かった。良かった。
ということで、今回のこの「Balance」、「くにたけ みゆき」の、魅力満載の曲に仕上がりました。皆さん、これからも応援よろしくお願いします。

＜[illegible]＞

まだまだあるぞ! 新曲で楽しめ!

前号でも紹介したが、まだまだ新曲はもりだくさん。今回は新たに残りの5曲を紹介しよう。右の表を見てもらえれば分かるとおり人気コンポーザーであるあさき氏と亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKIが登場。マジ-SKA爆弾に関しては今回コメントもいただいているのでそちらもチェック! 最後に気になるのはエクストラとアンコールだが……それは自分の目で確かめよう!

追加曲リスト

楽曲名	アーティスト名
rebirth of love	Ark of the Covenant
You can't do it if you try	遠藤一馬&あさき
妄想学園ino-koi組	亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI
ひとりごとみたいにアイシテタ	dorlis
K	（版権）

ライター飛鳥 プレイ雑記

今作の感想とオススメ曲を挙げてみました。参考になれば幸いです。

プレイしてまず気付いたのが、"クオリティの高いグラフィック"。この映像美は、IIDXシリーズに引けを取りません。プレイ中ついムービーに目を奪われることも……。また、今作も個性豊かな楽曲がそろっていることには良い意味で安心しました。細かい部分では、プレイスタイルメニューに画像付きで説明が入っているので初心者にも分かりやすいです。

オススメ楽曲

You can't do it if you try
中級者～上級者にはオススメ。ギター、ドラム共にADVANCEDとEXTREMEはやり応え抜群です。

Gently, the rain sings for me
BPMが速く曲調も激しいですが、ADVANCEDでプレイするとどちらも弾いていて楽しい譜面なのでオススメ。

妄想学園ino-koi組
ロング曲ですがプレイ中は楽しくて疲れません（笑）。マジ-SKAらしい曲に加え、MAKIさんの声がやはり印象的です。

GDV ムービー(デザイナー)

MOVIE DESIGN

サウンドに続き、ムービーを手掛けるデザイナーのコメントも4曲分掲載！　プレイ中はなかなか集中して見られないが、ほかのプレイヤーがプレイしているときにじっくりたんのうしよう!

曲名：ルックス
アーティスト：meli♡melo
デザイナー：はぐ

みなさまこにちは。
このクリップを作成した時に聴いていた、肥塚王子の「仮ボーカル版・ルックス」が忘れられない、やさぐれデザイナーはぐです。
ヒロインが女子中学生ぐらいのちょっとバカっぽい女の子、という肥塚王子の要望に応えるため、「あんたあきらかに10代じゃないわよね？　それローティーンが読む雑誌なんだけど、わかってる!?」ってな感じの店員さんの生あたたかい視線に耐えつつ、ローティーン向け雑誌を何冊か購入いたしました。
そしてできあがったのが「夢野しずく」ちゃんです。ちょっとおバカで空回りしまくりの女の子ですが、恋するお兄さんに振り向いてもらおうといろいろ努力(?)する健気なヤツでございます。
どうか、みなさんかわいがってあげてくださいませ♪

曲名：You'll be a man
アーティスト：Thomas Howard Lichtenstein
デザイナー：亥

にゃぐわ!　「You'll be a man」を担当しました、ヒヨっこデザイナーの亥です。このクリップのイメージは「息子の成長を見守る父親で」というご要望をJimmyさんからいただいたので、親父と息子かぁ……といろいろなシーンを思い浮かべながらコンテを描いていました。
するとそこへJimmyさん自ら「こういうシーンを追加して下さい」とイラストを描いて持ってきてくださいました。こういうやり取りをしながら完成したこのクリップから、大きくて温かい父親の愛情を感じて下さいね。

追伸:Jimmyさん、イラストは大切に保管させていただいてますよ(笑顔)

曲名：NO MORE CRYING
アーティスト：Brenda Vaughn
デザイナー：Voijiy

皆さん初めまして。今回からギタドラVに参加する事になりましたVoijiy（ヴォイシー）という者です!
今回私がギタドラVに参加し、初仕事となったのが、泉 陸奥彦さんの「NO MORE CRYING」のクリップでした。
「NO MORE CRYING」はBrenda Vaughnさんがヴォーカルでとてもクールな曲だと感じました。ですので、全体のイメージを淡い紺色でまとめ、なおかつ泉さんの「抽象的なイメージで」という希望を取り入れ、出来上がったのがこのクリップです。
ギタドラVをプレーするときはぜひ「NO MORE CRYING」をプレーしてみてください。でもけっこう難しいですよ……。私も自分が作成したクリップが見たくてプレーしてみたのですが、すぐにシャッターが下りちゃいました(笑;)
それでは皆さん、これからもVを、私をよろしくお願いします!

曲名：Desert Rose
アーティスト：Kozo Nakamura
デザイナー：タケ鷹

この度初めてBG作成をさせていただきましたタケ鷹と申します。担当させていただきました楽曲は「Desert Rose」、前作で人気の高かった「Dragon Blade」の続編ということで、相当のプレッシャーでした。
お姉さま系の主人公で、刑事で、謎の組織と戦ってロボとか出てきて……う〜ん、収集がつきません〜!　とパニくりながらの制作でした。色っぽい表現はありなのか、無しなのか!?　自問自答の末、その方向は消極的にさせていただきました。ごめんなさいミナサマ。

THE GRAND MASTER 3 TETRiS® TERROR-INSTINCT

いよいよ攻略開始！ まずは本作のセオリーを把握しよう!!

テトリス ザ・グランドマスター3 テラーインスティンクト
■メーカー：アリカ／タイトー
■ジャンル：パズル
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：05年2月中旬（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X

ついに全国のロケーションで稼働し始めた『テトリス　ザ・グランドマスター3（以下TGM3）』。稼働開始直後となる今回は、本作をプレイする上で知っておきたいセオリー、前作からの変更点、本作から追加された新要素などを詳しく解説していこう。

Text：MBYMT

ゲームルールのおさらい

本作はレベル0からスタートして、「EASYモード」はレベル200、「MASTERモード」と、「SHIRASEモード」はレベル999に達するとクリア（レベル500での足切りあり）。

レベルは1ミノ出現するごとに1ずつ上がり、ラインを消したときにも、消したライン分だけレベルが上がる。ただし、本作では3ライン同時消しの場合はレベルが4上がり、4ライン同時消しの場合はレベルが6上がる仕様となっている。これにより、ただ早く積むだけではなく、いかにきれいに積むかもタイムアタックをする点では重要だ。

本作では4ライン同時消しをすると、レベルが一気に6も進むぞ!!

レベルは100ごとに区切られており、その境界となるレベルX99～X00の部分では、ラインを消さないとレベルが上がらない。ミノを落下させることによって[illegible]までたっても[illegible]ないので[illegible]

レベルが「X99」のとき[illegible]を[illegible]カウントが[illegible]

進化した回転システム！

前作までは非常に扱いが難しかった赤ミノ（通称テトリス棒）だが、本作では地面に寝かせた状態からでも回転させて立てることが可能。ほとんどの地形に対応できるようになっている。とても扱いやすいミノに生まれ変わったといえよう。

左端の穴ではなく、左から3列目の穴に入ってしまう[illegible]

[illegible]3列目にも穴がある場[illegible]

本作では、左端の穴に入れられるように[illegible]

こんな状態でも、レバーを左に入れながら回転させれば……。

「HOLD（ホールド）」

本作から導入された「HOLD（ホールド）システム」。これは、ホールドボタンを押すことによって、そのとき操作しているミノと、画面左上のホールド欄に入っているミノを入れ替えられるというものだ。

入れ替えは、そのとき操作しているミノが接着する前ならいつでもOK。完全に落下してからでも、地面に接着する前なら入れ替えが可能なので覚えておこう。

ホールドで緊急回避[illegible]きれいな形を維持できた[illegible]

ホールドの使用例。この[illegible]ミノを[illegible]置くと形が[illegible]なってしまう。

[illegible]

ミノが完全に落下した状態からでも、接着する前なら[illegible]

TETRiS事典　『テトリス　ザ・グランドマスター3　テラーインスティンクト』オフィシャルサイト　http://www.arika.co.jp/product/tgm3/

ワールドルールの可能性

本作では、今までのシリーズの回転法則がそのまま適用される「クラシックルール」のほかに、新たに「ワールドルール」が追加された。

このワールドルールは、回転方[illegible]クラシックルールと[illegible]なっている[illegible]回[illegible]また[illegible]クラシックルール[illegible]でいる『TGM』ファンがワールドルールへ[illegible]ないだろう。

しかし、ワールドルールは、クラシックルールでは絶対に運べない[illegible]ことができる。[illegible]クラシックルールでは[illegible]ミノや[illegible]字ミノが、ワールドルールでは最初から広い[illegible]で出現。引っ掛かってミノが動かせなくなるといった事故が起こりにくい。このように、ワールドルールならではの長所もあるのだ。

クラシックルールでは、20Gの"T字ハメ"が未だに脅威だ。

ワールドルールでは、T字ミノやL字ミノが上向きで出現する。

上のようになっても、本作では2回転で脱出できるようになったがムズイ。

20GモードとIRS

●20Gモードとは?

MASTERモードの場合はLV300以降、SHIRASEモードの場合はスタート時点から、ミノの落下スピードが最高速になり、ミノが一気に最下部まで落下するようになる。

これが『TGM』シリーズのだいご味である「20Gモード」だ。このモードに突入すると、それまでの「移動してから落下させる」というやり方から、「着地した状態からミノを滑らせて移動させる」というやり方に変わるので、それまでとは違った攻略法が要求される。

ちなみにテトリスの用語で「G」という単位は、1フレームで落下するセルの数を表す。つまり20Gとは1フレームで20段(縦の全セル数に相当)落下するという意味だ。

●先行入力(IRS)とは?

『TGM』シリーズでは、ミノが接着してから次のミノが出現する前に回転ボタンを押していると、1回転分回転した状態でミノを出現させることが可能。このシステムのことをイニシャル・ローテーション・システム(IRS)と呼ぶ。20Gモードを攻略する上では必須となるテクニックなので、ぜひマスターしてもらいたい。

20Gモードの定石

20Gモードではミノが瞬時に落下するため、「まず中央を高く積んで、そこから左右に滑らせて積む」という方法がベスト。特に、左から五列目はすべてのミノの出現位置に対応しているので、左から五列目を一番高くしておくと20Gモードをさばきやすい。

逆に、左から五列目に穴ができてしまうと、すべてのミノの出現位置に対応しているのが裏目に出て、非常に回復が困難になるので注意。左から五列目に穴を作るのは可能な限り回避しよう。

20Gモードは、左から五列目を一番高くしておくとさばきやすいぞ!!

強敵L字をさばけるか!

前作までは、何よりも赤ミノを扱うのが難しかったため、常に赤ミノのことを考えた地形を作らなければならなかった。しかし、本作では前述の通り、ワールドルール、クラシックルール共に、赤ミノが殆どの地形に対応できるようになった。そのため、赤ミノのことを考えずに地形を組んでいける。

そんな中で、本作のクラシックルールでは、L字の青ミノと橙ミノの2種類が、20Gモードに慣れていない人にとって大きな難関となるに違いない。この二つのミノは左から5列目を一番高くしている状態で出現させても、IRSを使って広い部分を下にして出現させることができなければ、引っ掛かってしまって左右に動かすことができないのだ。

NEXTミノにL字が表示されたときは、常にIRSを使って、広い部分を下にして出現させるようにすることを心掛けよう。これができるようになれば、20Gモード攻略はできたも同然だ。

橙ミノをこの位置に入れたい場合は、IRSで出現前に回転させておかないと……

このように引っ掛かってしまう。IRSの回転方向を間違えてしまった場合もダメ。

しっかり左回転させてから出すのが重要。青ミノの場合は操作が逆になるぞ。

「渡し」を体得せよ!

最後にもう一つ、20Gモードをプレイする上で身に着けていると生存率が大幅にアップするL字のテクニックを紹介(左図参照)。一般的に「渡し」と呼ばれている、非常に実用性の高いテクニックだ。

これを使えるようになれば、扱いの難しいL字の選択肢が大きく広がるはず。ぜひ極めてほしい。

橙ミノを右端にある穴へきれいに収めたいが、途中にある穴が厄介。

しかし、左回転させながらレバーを右に入れっぱなしにすることで……

見事に"渡す"ことができる。ほかのミノでも応用が利くので、いろいろ試してみよう。

TETRIS事典

ホールドの定石：SHIRASEモードではなかなか使うのが難しいホールドだが、そのほかのモードでは、4ライン同時消しのために赤ミノをホールドしておくのが定石となる。

ホールドの注意点：対戦プレイ時に出現するアイテムミノ。このミノをホールドすると、せっかくのアイテム効果が無くなってしまう。うっかりホールドしてしまわないように注意しよう。

新たな局面を迎えた戦いに
——いち早く対応せよ!!

細かいながら影響の大きい変更点もあるVer.1.10a。そのバージョンアップ内容の詳細に加えて、新規シナリオの後半&通信協力のダンジョン攻略までを完全フォロー！ダンジョンからの生還率をアップさせ、まだ見ぬeアイテムを効率良く集めて使用キャラの装備強化を目指せ!!

QUEST OF D

IMPRESSION

D.NETの上級オークションが開始され、アイテム調整で得た軍資金＋地道にため込んでいたゴールドを使っての入札に、一喜一憂する日々が再来！　人気アイテムはやはり抽選になってしまうが、この号が出るころには、アイテム相場が落ち着いている……かな？

Quest of D（Ver.1.10a）
■メーカー：SEGA-AM2/セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■発売日：2004年12月24日（稼働中）
■使用基板：Chihiro

※記事内の情報については、Ver1.10aロケテスト版を元にしているため、発売版では変更されている可能性があります。

被ダメージが軽減されたことで、以前よりも近距離戦の負担は小さくなっている。

今回実施されたバージョンアップは、バランスの調整と不具合の修正（欄外参照）が主な変更点。月の弓の実質的な弱体化を除き、その変更点は上方修正の内容となっている。職業別に見ると、戦士は従来通りのスタイルで全く問題無し。一方、僧侶や魔法使いで月の弓を標準装備にしていたプレイヤーは、使用武器の変更が必須だ。職業補正を受けにくい武器をメインに使おう。

変革の波に乗り遅れるな!!

Ver.1.10a変更点

Ver.1.10aで変更が加えられたポイントの解説とともに、検証データを掲載。プレイに直結するダメージ関連の変更が多いので要チェック!!

Text: 伊勢猫

検証データ　パラメータによる魔法のダメージ変化

魔法使いの場合、INTアップ効果のある装備品で初期INTを75前後に。道中のレベルアップ込みで、ボス戦はINT100に達する。

前号と同じ条件下で、関連パラメータによる魔法ダメージの上昇率を検証。基本ダメージの変更ではなく、パラメータによるダメージ上昇率の変更が確認できた。

Ver.1.10と比較した場合、INT50では約1.2倍程度だが、以降もダメージ上昇率が約3分の2を維持するため、INT100なら約1.5倍に！　MIN依存の僧侶魔法もほぼ同様の結果となった。ただし、100以降は上げても魔法ダメージには反映されない。

●パラメータ上昇によるダメージ変化（Ver.1.10a版）

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ファイアーボール	24	28	34	39	44	48	51	54	57	60
フレアバースト	54	63	76	88	99	107	114	121	128	135
ハードインフェルノ	120	140	167	194	220	236	252	268	284	300

魔法使いの基本スタイル

月の弓の弱体化&魔法ダメージ強化で、最もプレイスタイルが変化する魔法使い。特にメイン&サブ武器は悩みどころだが、安定は槍＋スピアージャブ&杖の組み合わせ。ダメージ効率が良く、魔法詠唱時間の短縮も可能だ。

杖でダウンを奪って、スピアージャブを重ねていくのが基本。

変更点1　月の弓の能力変更

月の弓＋太陽の矢で通常の敵キャラを撃ってみても……ダメージ表示すら出ない。

Ver.1.10では実用度No.1ともいえた月の弓だが、性能が大幅に変更された。攻撃力が40→5となり、太陽の矢（攻撃力40）とセットでないと実用的なダメージは出せない。さらに、太陽の矢は対バロル戦用のイベント武器であるため、ほかの敵に対しては効果無し。事実上、対バロル戦以外では使い道が無くなった。

変更点2　被ダメージの軽減

魔法詠唱や回避行動、スチールボディ中はコンボ補正が無いので注意すること。

属性ダメージの適用幅や防具性能などの調整により、相対的に高くなっていた被ダメージに、大幅な軽減調整が加えられた。まず、一度に受けるダメージの上限が40→30へと減少。加えてレベルアップ時の防御力パラメータが底上げされ、やられ中に攻撃を受けると、コンボ補正でダメージが軽減されるようになった。

変更点3　魔法ダメージの上昇

旧Ver.とまではいかないが、大幅なダメージアップ！　食料×6を持ち込む価値アリ。

Ver.1.10で下方調整が入った魔法ダメージについては、パラメータによるダメージ上昇率が変更された。Ver.1.10においては、関連パラメータを50以上まで上げてもあまり意味は無かったが……、Ver.1.10aでは100まで上げることで大幅にダメージアップ。ただし、EN消費量は変化していないので注意すること。

QOD事典

「通信協力ダンジョン」の修正：通信切断時に宝箱から報酬アイテムが得られなくなる現象を修正。また、蒼き竜の巣にて通信切断時に起こっていた、ゲーム進行が不能な状態になる現象を修正。
「合成ルール」の修正：Dフォースカードの合成ルール上において、HP回復系スクロールの合成（持ち込み枚数上限）ルールが正しく適用されていなかった状態を、合成ルール通りに修正。

新たなアイテムを求めて探索の旅へ!

装備強化の指針

キャラクター強化の基本といえば、eアイテム装備品の充実は外せない要素。初期段階のアイテム購入方針から、レアアイテム獲得の仕組みまでを詳しく解説! シナリオ攻略と併せて読み、レアアイテムをゲットしよう!!

Text:伊勢猫

eアイテム装備への移行と強化

総数35枚+持ち込み枚数の制限があるDフォースカードは、各種スキルと回復アイテムを詰め込むのが本作におけるデッキ構築のセオリー。装備品はeアイテムでそろえたいが、限られた軍資金でどれを買えばいいか迷うところ。

基本的な方針は、武器であれば職業別の攻撃力補正を考慮し、攻撃力の高いものを買うのが基本(左記参照)。一方防具は防御力が重要なポイントだが、属性耐性も大切。筐体ショップであれば、メイジローブやミトラなど属性耐性が高いものを別に用意したい。

これらのeアイテム装備はためたゴールドを元手に筐体ショップやD.netで購入可能。とはいえ、売っているeアイテムは初期装備といえるものばかりで、一定の水準まででしかそろわない。より性能の高い装備品による強化を目指すためには、非売品のレアアイテムを入手するしかない。

具体的なレアアイテムの入手方法は、ダンジョンクリア時の報酬アイテムによるものが代表的。ダンジョンレベルが高いほど価値の高い報酬アイテムが出る傾向にあるので繰り返し挑戦してみよう。

重ねてもマイナスの無いウォーロックキャップなどは、優れた耐性防具といえる。

ダンジョンクリア時の報酬として、貴重なレアアイテムが出ることがある。

職業別の初期eアイテム武器

戦士

グラディウス　トゥハンドソード

武器のスペシャリストである戦士は、基本的にどの武器でも攻撃力補正を受けない。定番は片手剣と両手剣の組み合わせだが、専用スキルを持つ槍や両手斧を使うのも面白い。

僧侶

僧侶が攻撃力補正を受けない武器は、杖、槍、棍棒、弓の4種類。定番は棍棒と槍の組み合わせだが、棍棒を使い勝手が良く劣化しにくい片手剣(80%補正)に代えてもいい。

メイス　パルチザン

魔法使い

セプター　パルチザン

魔法使いで攻撃力補正を受けない武器は、杖、短剣、弓の3種類。専用モーションの杖+槍(80%補正)が安定性に優れる。棍棒(80%)も悪くないが、メイスでは力不足。

ゴールドをためてオークションで落札!

1月末からPC版のサービスも開始。ネット環境があれば、自宅からD.NETへアクセス可能!

自力でレアアイテムを引き当てた際の喜びは大きいが、職業ごとに報酬アイテムが限られているため、欲しいアイテムが手に入るとは限らない。最近はeアイテムのトレードも盛んだが、D.NETに新設された上級オークションにも、レアアイテムは数多く出回っている。不要なアイテムを売ってゴールドをためれば、上級レアの入手も夢じゃないぞ!

●D.NET公式サイト
http://www.questofd.com/d.net/

Check! 女性キャラは足が速くならない!?

Ver.1.10では、AGIやDEXなどの行動速度に関連したパラメータが注目を集めている。そして、女性キャラは移動速度を左右するAGIの影響を受けにくいことは、以前にもお伝えした通りだ。このため、AGIの上がる装備をそろえてもあまり意味は無いが……。裏を返せば、AGIダウンの効果を持った装備を着けても、移動速度が遅くならないという長所にもなっている。

AGIダウンの装備を着けても、女性キャラは影響無し。

アイアン装備は重ねなければ耐性低下が少なく、使いやすい。

■三つの試練クリア報酬

eアイテム	戦	僧	魔
スケイルメイル	○	—	—
カズラ	—	○	—
シャドウローブ	—	—	○
クロスブーツ	—	○	—
スケイルヘルム	○	○	○

■古の城クリア報酬

eアイテム	戦	僧	魔
バトルアックス	○	—	—
アイススピア	—	○	—
クリスタルワンド	—	—	○
ウォーハンマー	—	○	—
フードローブ	—	—	○
アイスシールド	○	○	○
パリセイドシールド	○	○	○
アイスアミュレット	○	○	○
ヴァイキングヘルム	○	—	—
クロスブーツ	—	○	—
マナブーツ	—	○	○
ソードブレイカー	○	○	○

目指せトレジャーハンター!?

Ver.1.0でレアアイテムといえば、上級ダンジョンの通信プレイが主流だったが……、ドラゴンアーマーやウィザードローブ、キングクラウンなどの上級レアは、狙えるレベルではなかった。だが、Ver.1.10で追加された中級クラスの実用レアアイテムなら話は別。入手可能なダンジョンと職業さえ特定すれば、十分に狙えるレベルだ。新規シナリオで比較的実用レアアイテムを入手しやすいのは、「三つの試練」と「古の城」。確認が取れたレアアイテムをリストにまとめたので、参考にしてもらいたい。

外伝島A-6以降のシナリオは、本編の最終章「モイ・トゥラの攻防」でランクB以上を取れば出現。まずは本編シナリオを進めておこう!

旧シナリオのオススメは?

初級&上級シナリオでは、クリアに要する時間が短くゴールドの稼げる「黒騎士の挑戦」がオススメ。実用アイテムとして人気の高いファルシオンとアイスシールドが、全職業で入手可能なのはうれしい限り。特に凍結防止の効果を秘めたアイスシールドは、職業を問わず一つは手に入れておきたい。

キャラ人気が高い黒騎士は、クリア報酬でもいいアイテムを出してくれる。

QOD事典

クリア報酬の獲得ファンファーレ:Ver.1.10以降、クリア報酬は宝箱を開けて入手する方式に変更され、開ける際にアイテムの内容によって3種類の効果音が鳴る(音無しと合わせて計4種類)。基本的に希少価値が高いほど豪華な効果音が鳴るのだが、アイテムと効果音の対応はダンジョンごとに設定されているため、ダンジョンレベルが低いと各種原石でも効果音が鳴ることがある。

外伝A-6 三つの試練

Submission お金を1500G以上入手してクリアしろ

旧シナリオ「光の矢」と同系統のミッション。普段のプレイ中にあまりゴールドを拾っていない人は、しっかり意識すること。

最初のフロアには、赤の鍵が入った宝箱が設置されている。まずは鍵を使って左右いずれかの扉を開き、フロアを移動しよう。左は炎系、右は氷系のフロアになるので、アミュレットなどで対応する属性耐性を上げておくといい。
　また、どちらに行った場合も最後の宝箱で鍵が手に入り、逆側のフロアに行けるようになる。両方回れば、ボス戦への道が開けるという寸法だ。

左側は炎系のフロア。右側に比べて回避不能の戦闘が多いので、炎耐性は重要。

記号	意味	記号	意味	記号	意味
●	宝箱など	眠	催眠ガス	Oi	オークI
⦚	壊せる壁	火	火投下	Mf	オークメイジF
I	扉	雷	雷投下	Mi	オークメイジI
I	扉(青の鍵使用)	■	分銅落下	H	ヘルハウンド
⁝	柵	鉄	鉄球	DW	ダイアーウルフ
⊠	床スイッチ	矢	矢発射	S	サラマンダー
♀	レバースイッチ	毒矢	毒矢発射	FS	フロストサラマンダー
S1	その他スイッチ	炎	炎噴出	R	ロバー
◇	回復の泉	氷	氷噴出	A	アサシン
◎	爆発床	炎弾	炎の弾発射	M	マジシャン
針	針の床	氷弾	氷の弾発射	DM	ダークマジシャン
毒	毒ガス	Of	オークF	MB	ミノタウロスバトラー

ランクS獲得のコツ

ノーコンティニュークリアなら、サブミッションは20ポイント以上でランクSになる。つまり、集めるお金は1000Gでいいわけだ。この目標は、フロア1(炎)のモンスターを全討伐するだけでほぼ達成できる。ファイアーアミュレットを持ち込むなどして炎耐性を十分に上げ、隠し部屋を含めてすべて回ろう。フロア2(氷)は、1回の強制戦闘だけをこなせばOK。爆発床が設置されている通路は、走って一気に通過しよう。両側の隠し部屋から出てくるモンスターを相手にする必要は無いぞ。ただし、各戦闘でしっかりお金を拾っていくことを忘れずに。

フロア1で十分にお金を拾っておけば、フロア2はすべて無視でもいい。最低限の戦闘のみこなし、効率よくランクSを獲得しよう。

フロア1

フロア2

Point 1 隠された部屋を攻略

フロア1の最初の部屋からは、左右2カ所の隠し部屋に行ける。片方の部屋は逆側から入ることもできるが、遠回りになるので先に行っておこう。また、フロア2にあるPoint1の部屋は、針の床がある大部屋から行くのがオススメ。逆から進入すると、ルームガーダー戦が厳しくなる。

フロア1対策で炎耐性を上げておけば、2カ所の隠し部屋も比較的楽に攻略できる。eカードの肉も手に入るぞ。

Point 3 オークチーフ三兄弟+αとの死闘

ここのボスは、オークチーフF、I、Tとオークメイジ F×2体。まずは両側の奥に居るオークメイジFを倒し、その後回避を重視しつつオークチーフにダメージを与えていこう。召喚モンスターが居ればオークチーフの相手をしてくれるので、戦いが楽になる。また、オークメイジを攻撃するときは、マップの端側から仕掛けるように心掛けたい。自キャラとオークチーフの間にオークメイジを置く形になるので、攻撃を受けにくいぞ。

オークメイジは早めに倒したい。近距離戦を挑むなら、マップ端側から攻撃しよう。魔法で集中的に攻撃してもいい。

オーラをまとったオークチーフは脅威。無理に攻撃せず、外周を大きく回って怒りが治まるのを待った方がいい。

Point 2 スイッチで道を切り開く難関部屋

格子扉で区切られたPoint2の部屋は、4体のモンスターが居る難所。手前のエリアで手間取ると奥のオークメイジFの魔法攻撃が加わり、思わぬ苦戦を強いられる。魔法や全方位攻撃も視野に入れて手前の2体を素早く倒し、レバーを右→左の順に操作して格子扉を開けよう。なお、先に進む扉を開けるレバーも、右を先に操作するのがポイント。右のスイッチを操作すると扉前の振り子トラップが発動するので、十分注意すること。

まずは手前の2体を素早く倒す。奥のオークメイジFにも攻撃されるが、気にし過ぎて戦闘を長引かせるのは危険。

右奥のレバーを操作したら、振り子をかわして左奥へ。その後、振り子のタイミングに注意しつつ扉を開けよう。

QOD事典

三つの試練でのアイテム稼ぎ:スケイルメイル(戦士)、カズラ(僧侶)、シャドウローブ(魔法使い)といった、職業別の鎧をゲットできるこのシナリオ。ランクSを獲得した後も、クリア報酬狙いでプレイしてみるといい。隠し部屋や道中のモンスターをすべて無視すれば、かなり楽にクリアできる。ちなみに、モンスターの数は全部で44体。討伐数稼ぎにもそれなりに活用できるぞ。

外伝A-7

古の城

Submission 迷宮内の宝箱をすべて入手しろ

サブミッションの対象になっているのは、全部で15個ある青い宝箱（マップ上●）のみ。金色のものは無視しても達成できる。

ボスとしてブルードラゴンが登場するシナリオ。青、または赤の鍵を使わないと開かない扉が3カ所存在し、サブミッションをクリアするためには長い道のりを移動しなければならない。しかも、道中には多数のマジシャンが出現。物理防御力よりも、属性耐性が重要になるマップだ。また、毒を受ける機会も非常に多い。ショップでeアイテムの解毒薬を購入し、多数持ち込もう。

ブルードラゴン戦については、P73の協力ダンジョン攻略のページを参照のこと。

Point1 マジシャンの出現位置を把握せよ

このシナリオで最も重要になるのは、マジシャンへの対策。ルームガーダー戦では出現位置をしっかり覚え、優先的に攻撃しよう。HPが80程度と低いので、連係系スキルをワンセットたたき込むだけで十分倒せる。

ただし、マジシャンの正面から攻撃すると、テレポートで逃げられやすいことに注意。モンスターは基本的に部屋の中央を向いて出現するので、出現前に壁側へ回り込んでおき、背後（または側面）から仕掛けるのがベストだ。

マジシャンの位置を覚えることは必須。あらかじめ背後に回り込んでおこう。

Point2 ワナと2体のマジシャンが行く手を阻む

Point2の部屋では、2体のマジシャンが既に出現した状態でプレイヤーを待ち受ける。知らずに進入すると、集中砲火を浴びて即死……ということになりかねない。ここは無理に戦わず、一気に通過するのが得策だ。ただし、素直に進むと中央の分銅に引っかかる。手前のマジシャンに注意しつつ時間を稼ぎ、分銅が落ちた後に通過しよう。もちろん、回避行動（Ⓐ+Ⓥ）で強引に突破してもOK。ダメージは受けるが、足を止めるよりマシだ。

ワナや魔法を一度受けると、連続攻撃で大ダメージを受けやすい。要注意だ。

フロア1

DOWN③ MB DM M A 毒 毒 DOWN② 鉄球 鉄球 鍵（青） DM 氷弾 鉄 M A 針 M M A 針 DOWN① スクロール（高レベル） START

ランクS獲得のコツ

サブミッションをクリアするためには、青の鍵を二つ入手する必要がある。まずはフロア2にあるS2のスイッチを操作し、フロア2左下の鍵を入手。その後、壁を壊して進んで階段を上がり、S1のスイッチを押してもう一つの鍵を取りに行くのが正解だ。なお、ノーコンティニューであれば、15個の宝箱のうち10個を開ければランクSになる。Point3のルームガーダー戦の後、すぐさま赤の鍵を取りに行き、両側の宝箱を無視して出れば、ムダな戦闘を回避できるぞ。また、二つ目の青の鍵を取らずにボス戦を目指すのも手だ。

5個までなら宝箱を取り逃してもランクSになる。赤の鍵を取る部屋で楽をするのがオススメ。

フロア2

スモールバッグ 回復系（中レベル） カードアイスアミュレット スモールバッグ カードハードインフェルノ UP③ Point3 カードポーション カード肉 ボスへ（赤の鍵使用） 矢 毒矢 鍵（赤） 雷 雷 UP② 毒矢 スモールバッグ カードきのこ カードポーション ※赤の鍵獲得後に出現 鍵（青） 回復系（低レベル） カード肉（金） 眠 トゲ 眠 UP① Point2

Point3 赤の鍵がある部屋を攻略

Point3の部屋には、2体のフロストサラマンダーとマジシャンが登場する。まずは、部屋の隅に出現するマジシャンを手早く退治。その後フロストサラマンダーにダッシュ攻撃を仕掛けよう。素早く行動すれば、攻撃される前にダウンを奪えるぞ。もちろん、魔法などがあるなら遠距離から攻撃してもいい。状況が悪化したら、迷わず全方位攻撃を使うこと。

フロストサラマンダーは、出現してしばらくは攻撃してこない。マジシャンを倒した後でもダッシュ攻撃が間に合う。

ルームガーダー戦の後に出現するロバーとアサシンは、上下の小部屋の中で相手をしよう。大部屋で戦うとワナに邪魔される。

QOD事典

古の城でのアイテム稼ぎ:貴重な装備アイテムが多数獲得できる古の城。クリア報酬のみを目指すなら、ボス戦への扉を開く赤の鍵だけを取ればOKだ。ブルードラゴン戦に慣れれば、短時間でクリアできるようになる。このルートを使った最短プレイを繰り返し、装備アイテムを稼ぎまくるのもいいだろう。僧侶や魔法使いで手に入る足防具は、特に利用価値が高いぞ。

新迷宮を協力して探索せよ

新通信協力ダンジョン攻略

三つの新しいダンジョンは、どれも中級以上に属しており、高い難度に苦戦しがち。ポイントを押さえつつ、しっかり協力することが肝心だ。ボスは今までのボスと特徴が似ているので、慣れればすぐに対応できるだろう。

Text:真理也

ダンジョンの制限と攻略度

通信協力プレイには六つのダンジョンが存在するが、選べるのはそのうちの四つのみ。週替わりで選択できるダンジョンが変化する仕組みだ(店内協力プレイに限り、すべてのダンジョンを選択可能)。

時間内に参加者が見付からなかった場合、単独で探索することも可能。「忘却の神殿」一人旅などは非常に高難度だが、達成感もひとしおだ。

なお、攻略度が50%以上になると店内協力では攻略度が上がらず、なおかつ70%以上は大ボス(中央)到達時以外攻略度が上がらないので注意。

50%以上になると店内協力では攻略度が上がらない。全国orギルド協力で挑もう。

新ダンジョンの特徴

新しい三つのダンジョンは、そのどれもがトラップのオンパレード。そこで必需品になるのが解毒薬だ。あらかじめ筐体ショップで購入して10個合成したものを持ち込めば、毒トラップをほとんど無視して進める。毒トラップにわざと突っ込んですぐに解毒薬を使い、ENの消耗を防ぐのが重要なテクニックになるぞ。

また、金色の地下洞窟と忘却の神殿に挑むときは、きつけ薬も持っていきたい。使用する際はタッチ~USEボタンではなく、アイテムをダブルタッチする方法が確実だ。

新ダンジョンは宝箱の数が少ないので、アイテム欄の空きは1~2個でいい。

中級 金色の地下洞窟

ダンジョンレベル ★★★★

Point
- 地面にあるトラップと鉄球系のトラップが多い
- ロックしにくいシーフはスルー
- フロア1にある鍵はフロア3で使う(中身はランダム)

このダンジョンに登場する主な敵は、ゾンビ、グール、シーフなど。それほど強くはないが、戦闘スペースがトラップだらけなことが多く、自由に動き回れないのが厄介。

注意したいのがグールとシーフ。グールに混乱させられた揚げ句、トラップに引っかかったり、シーフにアイテムを盗まれたりする危険性が高いからだ。グールが見えたら真っ先に倒しておこう。シーフはタッチしないと攻撃補正が掛からず倒しにくいので、通路では相手にしない方がいい。

また、フロア1で寄り道すると鍵が手に入る。この鍵はフロア3の対応した扉を開けることができ、中には宝箱(金の鍵付きのものもある)があるぞ。とはいえ、あまりいいアイテムは期待できないのが残念だ。

シーフを相手にしているとロクなことが無いので、素通りできるときは無視した方がいい。また、アイテムを盗まれたときはトラップで倒してしまわないよう注意。

フロア1で入手した鍵で、フロア3の扉を開ける。中には宝箱があるものの、最高でもグレートアックス程度しか出ないようなので、無視してもいいだろう。

中級 蒼き竜の巣

ダンジョンレベル ★★★★

Point
- 二人一組に分かれて進む
- フロア1のコカトリスは倒す
- フロア2で鍵を必ず取る
- フロア3では青の鍵が右、赤の鍵は左を進む

フロア1からフロア3まで、特定のマップの組み合わせで成り立っているこのダンジョンは、基本的に左右のルートを二手に分かれて進むことになる。また、フロア2で取得できる鍵は、フロア3の扉を開けるために必要なので、鍵を入手するまでは下の階へ降りないようにすること。レバーの操作や特定の敵の全滅など、扉を開ける条件となっている仕掛けが非常に多いので、慣れないうちはできるだけ七~八段の人に付いていき、仕掛けを覚えるのが先決だ。

出現する敵で注意したいのが、マジシャンとスケルトンナイトT。どちらも遠距離からの魔法が強力で、通路に居るスケルトンナイトTは特に見逃しやすい。確実に倒してから進むようにしたい。

フロア1でコカトリスが出るマップでは、必ずコカトリスを倒すこと。扉を開ける条件になっているからだ。遠距離攻撃か、先にあるレバーで発動するトラップで倒そう。

フロア2では鍵を入手することが非常に重要。この鍵の色が青ならフロア3では右へ進み、赤なら左へ進めば扉を開けられる。忘れるとタイムロスになるので注意。

上級 忘却の神殿

ダンジョンレベル ★★★★★

Point
- 危険を感じたらすぐに全方位攻撃
- 強制戦闘が終わった後はマップに注目
- 通路に居る敵は転ばせつつ進む

難度が一気に上がるこのダンジョンでは、魔法やブレスによる被ダメージが大きい。できるだけ属性耐性の高い装備で挑もう。連続で攻撃をくらうケースが多いので、全方位攻撃を惜しみなく使うことも重要だ。

マップはいくつかのパーツを組み合わせたものになっていて、各パーツごとの特徴を覚えれば戦闘を有利に進められる。注意したいのは、強制戦闘後の進路。場合によっては入ってきた通路に戻り、新たに開いた通路を進むことになる。進むべきポイントはマップ上で白く光ったところ(扉が開いたところ)なので、常にチェックしておこう。

なお、サラマンダーやマジシャンなどが大量に出てくる後半は、非常に難度が高い。各自が担当した敵をしっかり倒すこと。

縮小マップで構わないので、強制戦闘後は必ずマップをチェック。また、直前の通路に開いていない扉があった場合は、大抵戻ることになるので覚えておこう。

通路でのサラマンダー群は、攻撃間隔を見切って攻撃するのが難しい。少し前に出て全方位攻撃で道を切り開こう。後はダウンを奪いつつ、素早く駆け抜けるといい。

QOD事典

一人で蒼き竜の巣をプレイする場合、戦士以外の職業だと真ん中の大ボスに到達するのが難しい。ただし、フロア2がワープの多いマップの場合は鍵を取るのが容易なため、比較的簡単に真ん中に到達できる。HPの回復は道中のeカードアイテムに任せ、Dフォースカードをスキルと食料で埋め尽くす構成にして挑戦してみてはどうだろうか?

BOSS エルドワイバーン

[illegible]

属性	
炎	○
氷	○
雷	×
聖	○

ワイバーンと似た動きをするため、攻撃を当てにくい。注意したいのは遠距離時に放ってくる3方向へのサンダーと、ワイバーン同様の地上突進だ。

近距離で戦う分には、尻尾振り回しや羽を使った突風など、ワイバーン戦で経験済みの攻撃ばかり。多少強引に攻撃しつつ、適度にガードを使っていこう。オススメは戦士のスチールボディを使ったごり押し。武器はドラゴンキラーが理想だが、片手剣でのライジングスラッシュも有効だ。回復を用意しながら斬りまくると、簡単に倒せるはず。

攻撃魔法は雷属性が効かないので、フレイムスピリットやハードインフェルノを使おう。飛んでいるときは当てにくいので着地後を狙うこと。

飛んでいるときも、尻尾を斬ればダメージを与えられる。下に入り込んで斬ろう。

BOSS ブルードラゴン

[illegible]

属性	
炎	○
氷	×
雷	◎
聖	○

ブルードラゴンの特徴

遠距離ではブレスや氷のウェーブを放ち、近距離では踏み付けや氷ガスを発生させる。背後に回ると尻尾攻撃があるなど、おおよその攻撃はゴールドドラゴンと似ているぞ。

注意するのは氷ガス。これは自分の居る位置と、少し離れた正面(自分が向いている方向)に噴出する。噴出が見えたら、正面に前進した後に左右へ曲がるか、自分の向きを180度変えて離れよう。

また、ブルードラゴンは体力が半分および4分の3になったとき、体を凍結させる。凍結中は接触すると凍ってしまうが、攻撃判定は1回接触すれば消えるようになっている。

遠距離からの攻撃も凍結効果を持っている。接近して攻撃を仕掛けよう。

攻撃をする場合

ブルードラゴンは、氷ガスに注意しつつ連続でダメージを与えることで、横倒しを誘うことができる。横倒し中は無防備で攻撃チャンスとなる。

職業別では、戦士はスチールボディ+コンセントレーションでのバスタースラッシュ連打か片手剣でのライジングスラッシュ連打、僧侶はスピアージャブかハードブレイカー、魔法使いは凍るまではライトニングチェイン、凍った後はハードインフェルノかフレイムスピリットが有効。物理攻撃は、踏み付けと氷ガスに注意しつつ背後から実行。魔法攻撃は、弱点である左前足or当てやすい体をロックして、背後から撃つといい。

多人数時は全員で攻撃すれば楽に倒せるが、一人のときは計画を立てた方がいい。

凍結状態には物理攻撃が効きにくいので、横倒し時に凍結状態だとダメージ効率が悪い。体力を半分弱減らしたら、横倒しになるまで待とう。

凍結状態は横や斜めから攻撃してもダメージがほとんど入らないので、特に僧侶で物理攻撃をする際は、体の中心を真後ろから攻撃するといい。

凍結状態にはハードインフェルノが有効。僧侶などでも大ダメージを与えられるぞ。

Check アイスシールドを装備

アイスシールドは凍結を防ぐ効果があるため、装備していれば凍結ガスを気にせず攻撃できる。氷属性の耐性を上げればくらうダメージもわずかになるため、かなり有効だ。踏み付けはガード、凍結ガスは無視して攻撃をすれば楽に倒せるだろう。

アイスシールドなら凍結ガスをくらっても凍らない。ダメージ覚悟で攻撃し続けよう。

Check 凍結状態の判定

凍結状態の接触による攻撃判定は1回のみで、一度くらった後は普通に攻撃可能。しかも、凍結状態になる瞬間に体の下で全方位攻撃を使えば、ノーダメージで回避ができる上、攻撃判定も消失。エナジーがあるときは全方位攻撃を使おう。

凍結状態になる瞬間に全方位攻撃。これでダメージを受けずに攻撃判定を無くせる。

BOSS ドラゴンゾンビ

[illegible]

属性	
炎	○
氷	×
雷	◎
聖	◎

特徴的な攻撃

ドラゴンゾンビはブラックドラゴンと似た攻撃に加えて、近距離では体を震わせた後に睡眠ガスをまき散らすのが特徴。この睡眠ガスは攻撃判定の持続時間が長く、見た目に消えた後もしばらくは攻撃判定が残っているので注意。

職業別攻撃法

ドラゴンゾンビに対しては、戦士のドラゴンキラー+バスタースラッシュが最も有効。魔法ではフレイムスピリットやハードインフェルノになる。接近戦の場合はごり押しをしても長期戦になるため、睡眠ガスと尻尾攻撃の両方共、しっかり避けた方がいい。睡眠ガスは体を震わせたのを見てから避けるのではなく、ある程度予測して動こう。毒玉に対しては、無理に避けずくらって解毒薬で対処すると楽だ。

これ以外では、左前足をロックしてスピアージャブで攻撃するのが有効。うまくいけばドラゴンゾンビがひるむモーションになり、かなり楽にダメージを与えられるぞ。僧侶はこれを狙っていこう。

睡眠ガスは前兆から攻撃までが比較的早く、なおかつ攻撃の持続時間も長い。

魔法攻撃がやはり安全。フレイムスピリットとハードインフェルノを使おう。

Check グール対策

前足で空中を引っ掻く動作は、グールを4体ほど召喚する合図。このグールは非常に攻撃力が高いので、無視せずに倒すか1体残しておくと次を召喚しない。職業スキルのアロウズを唱えた戦士がオトリ役になり外周を回るといい。

ドラゴン系装備なら、最初からアロウズの効果が備わっている。一人居れば十分だ。

QOD事典 ブルードラゴン戦の凍結状態時は、魔法使い以外でもハードインフェルノが有効。アイスシールドを装備した状態でライジングスラッシュかハードブレイカーを連発しつつ、氷ガスを出されたときにハードインフェルノを使えば、魔法詠唱中のスーパーアーマーで氷ガスによるのけぞりを回避できる。攻撃力の低い僧侶は、ハードインフェルノを5枚ほど持ち込むといい。

そろそろアクアラも経験もたまってきたころ？

全国対戦も加熱しているが、対戦の報酬であるアクアラは計画的に使っているだろうか？　今回はアクアラの活用法と、ストーリーモード第二章の秘密を紹介!

ドラゴン クロニクル オンライン
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：オンライン対戦バトル
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2004年12月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246

Text:カイゼルちくわ

Dragon Chronicle オンライン

よろず屋が教える アクアラ有効活用法

現在のアクアラの使い道は、カジノで使うかよろず屋で使うかの二つのみ。それぞれでのアクアラの使い方のコツを、カジノ百戦錬磨のよろず屋経営者ゴルドー氏と、その双子の娘マオ(左、姉)&メイ(右、妹)嬢に聞いた!

アクアラはお店で使ってください!

アクアラはよろず屋で使ってくれないと、うちが赤字……じゃなくて！　鍛錬以外でドラゴンの能力値を増やせる、アイテムを買うのが一番の活用法なんですよ～。

アイテムは効果大！(のはず)

うちのアイテムはどれも効果バツグンなんですよ～！　ドラゴンの属性や成長の段階に合わせて、最適のアイテムを取りそろえてます！　でもぉ……左の写真のコミたいなことも、ときどきあるんだけど……。

注目！新商品は時属性用!?

最近の新商品は、ほとんどが時属性用。それぞれの能力値を伸ばせるアイテムがそろっていて、好きなように時ドラゴンを育てられる！　ってパパのメモに書いてあります。時ドラゴンのテイマーさんは、買い物も計画的にってこと?

長老ガメの干物	キロッスの大洪水を生き延びたカメの干物。ドラゴンのHPが上がる。
ニエバの大豆	一晩で天空まで届くほど成長する大豆。ドラゴンのMPが上がる。
遥かな力の小瓶	風化した力の魔石を砕いた粉末が詰めてある。ドラゴンの打撃力が上がる。
追憶の貝殻	手にした者の記憶を鮮明に呼び覚ます貝殻。ドラゴンの魔法力が上がる
古の妖精岩	奇跡的に形をとどめた太古の妖精の化石。ドラゴンの運が上がる。

アクアラがたまったら？カジノに決まってるぜ!

対戦以外でアクアラを増やす唯一の方法とくりゃあ、カジノにつぎ込むしかねぇぜ！　負けても10～50のアクアラを失うだけだしな。店番を娘に任せてでも通うのがプロってもんよ!

ルールは単純明快！

同じ属性のドラゴンとマスターアークのカードを並べると、そのカードが消える。基本はこれを繰り返すだけ!

狙え！高配当!!

同じカードを三枚並べるラインボーナスや、カードをすべて消すエクセレントプレイの高配当を狙え！　次に来るカードをちゃんと観察すれば、獲得は難しくないぞ。

ゴルドー直伝!

これが必勝法？

消せないカードは下のように並べていって、消せる機会を待つ。あとは多少の知恵と運任せだ!

④ ①
⑤
③ ②

①～④の順番は自由

はみ出しクロニクル

「時」の止まりし魔女 リウム

四十年来の宿命が、今……

ストーリーモード第二章 ダイジェスト

ゲームをある程度プレイし続けると開幕する、ストーリーモード第二章。「時空の振り子」と時の秘奥義をめぐる、世界の命運をかけたストーリーの一部をここに公開しよう。

過去、謀略、そして……再会

第一章で、黒騎士エイシアの純心を利用した黒幕、ヴォルザード。その手に今もあるという魔導具「時空の振り子」の話に、氷のマスターアーク・リウムは動揺する。

40年前に彼女を不老不死に変えた悲劇と、それにまつわる因縁が、今その毒牙をドラグニアへと伸ばす……。

40年前の事件に深く関わるリウムと、雷のマスターアーク・ボルス。ヴォルザードの影がその周囲に……。

試練と、終焉 最後の選択

野望の駒を、策略でそろえていくヴォルザード。神竜の声を聞きし者(主人公)に、世界の存亡をかけた選択が託される!

大量のアクアラとリウムの魔力、そして「時空の振り子」とそれを持つ資格がある者。すべての駒がそろった時、ヴォルザードの最終目的も明らかとなる。その野望を阻止し、宿命に終止符を打て!

「時」の復讐鬼 ヴォルザード

最終決戦と、新たなる力!?

ストーリーモード第二章の最後には、ラスボス戦ともいうべきヴォルザードとの最終決戦が待っている。

この戦いが終わると特別な報酬が得られるので、培ってきたすべての技を尽くして、なんとしてでも勝利してほしい!

はみ出しクロニクル [illegible] て主人公たちに再戦の機会を何度でも与えてくる。この「時を巻き戻して」いるという点が、勝利するための最大のカギだ。決してあきらめず、落ち着いて再戦に臨めば、必ず勝てるはず!

前半はNET対戦を緊急大特集！ 後半はポイント攻略をお届け!!

pop'n music いろは

ポップンミュージック12

隠し曲情報！

ついに隠し曲解禁！ 出し方は曲名の下にあるのでチャレンジしてみよう！ "ゴエモン"の1で入力する数字は右のボタン番号に対応しているよ。

ボタン番号

ジャンル	タイトル	アーティスト
ゴエモン	がんばれゴエモンメドレー	かまあげうどん

1 曲選択で、4466373728の順にボタンを押す。
2 1ステージ目、もしくは2ステージ目でルパン、キャッツアイをボーダークリア
＊以下、満たしたステージ以降で登場。（1ステージ目で条件を見たせば2ステージ目に登場）

ジャンル	タイトル	アーティスト
ショータイム	Ska Ska No.4	亜熱帯マジ-SKA爆弾

1 キャラクターにHONEを選択。（バトル時は片方だけでよい）
2 1,2ステージのどちらかで、ハードカントリー、スカ、スカ（GFDM）のどれかを選択する。
3 1,2ステージの、GREAT,GOOD,BAD,SCORE,COMBOを足した数字が12の倍数になる

ジャンル	タイトル	アーティスト
サイバーガガク	Vairocana	五条式改

1 キャラクターに、フォース、2STを選択する。
2 2ステージ目でゴエモンを選曲してMAX COMBOが318になっている。
＊以下、3ステージ目までに満たしておいた場合に、3ステージ目に登場

ポップンミュージック12 いろは
■メーカー：コナミ
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発売日：2004年12月中旬（稼働中）
■使用基板：――

今回は新モード「NET対戦」について紹介だ！ さらに隠し曲情報や緊急告知、後半には恒例のワンポイント攻略と盛りだくさん!!

NET対戦のススメ

今回新登場したNET対戦モード。その遊び方を順を追って説明しよう！

「NET対戦」モードとは、全国のポッパーたちとオンラインで対戦できるモードのことだ。対戦はなんと三人同時形式!! 三人がそれぞれ選んだ曲を「COOL判定」で勝負する。オジャマゲージがたまったら相手にオジャマを送って攻撃だ。カードを持っていると、戦績も残せるぞ！

壱 まずは部屋選び！

「NET対戦」モードを選んだら、まず最初にすることは部屋選びだ。いつも遊んでいる曲のレベルを参考に決めよう。カードを使っていれば、自分の実力にあった場所に「オススメ」と表示されているぞ。

弐 曲の選択！ オジャマカスタマイズ！

部屋を決めたら、次は曲とオジャマの選択だ。部屋によって選べる曲の上限は変わるぞ。オジャマは最初は少ししか使えないが、条件をクリアしていけば増えていく。種類は下の表を参考にしてね。

レベル別オジャマリスト！

LV1とLV2を中心にオジャマリストを大公開！ 赤い文字がNET対戦オリジナルのオジャマだ!!

LV1

名前	コスト
ミニポップ君	1
ビートポップ君	1
ファットポップ君	2
爆走（SNAKE）	2
HELL	2
しろポップ君	3
爆走（SPIRAL）	3
ロスト	3
????	?
ふわふわ判定ライン	4
ジャム攻撃（足）	5
????	?

LV2

名前	コスト
カエルポップ君	4
キャラクターポップ君	4
HIDDEN	5
道連れ	5
ランダム	5
縦分身	6
ジャム攻撃（手）	6
????	?
色々ポップ君	7
????	?
ポップ君の嵐	8
????	?

LV3

名前	コスト
爆走（CIRCLE）	5
バラバラポップ君	6
GOODがBADに	7
色々爆走カエル	7
????	?
上下さかさま	9
バラバラスピード	9
????	?
????	?
????	?
????	?
????	?

音事典 NET対戦での店内対戦はもうやってみたかな？ 1台しかポップンが置いていないゲームセンターだと店内対戦はできないけど、2台以上あれば店内だけで対戦ができるのだ。2台だけしかなくてもCPUが三人目に入ってくれるので、二人でも安心してプレイができるぞ。もちろん3台あって二人でプレイすることも可能！ 安心して店内対戦を楽しんでみよう！

対戦のポイント

まず対戦するにあたって重要なのは「COOL」判定に慣れることだ。エキスパートモードで使用されるこの判定は、チャレンジでいう「GREAT」と同じ扱いになる。そのため、COOL判定がある場合はGREATが半分の点数になってしまうぞ。正確にリズムを刻んでCOOLを出すことが勝利につながるのだ。自分の得意な曲や、簡単なものを選択してみるのも一つの手だぞ。

チャレンジでいくらGREATが取れてもCOOLが取れないと順位が下がることと必至。まずはCOOL判定に慣れよう。

オジャマの選択がカギ!?

対戦で勝つための要素として、オジャマは大きな部分を占めている。一撃必殺のオジャマから、BADが出やすいところで打つと強力な「HELL」など種類も多い。これらをうまく組み合わせるため、各オジャマの効果は把握しておきたい。左に、名前からは効果の分かりにくいNET対戦オリジナルオジャマを挙げてあるので、チェックしよう！

Pick Up!

道連れ
相手が打ってきたオジャマを、自分も食らいつつ相手にも返せる。

色々ポップ君
ポップ君がいろいろな形（ミニ、ビート、ファット、キャラ、白、エキサイト、バラバラ）になって降ってくる。

ロスト
判定ライン上で見えていたGOODやGREATが見えなくなる。

参

レッツプレイ!

3人同時対戦!!

全員の準備ができたら対戦開始！　画面右に三人の順位がリアルタイムで表示されるぞ。BADが出たかなどの情報も表示される。右下にはオジャマゲージがあるので、溜まったらオジャマ攻撃だ。

四

結果発表!

曲が終わったら、結果発表だ。点数に加えて、ゲージ、コンボ、フィーバーボーナスなどの点数を足した総合点数の順位が表示されるぞ。点数で負けていたからといってあきらめるな!!

育て！称号!!

カードを使っていると、変化し続ける称号。かなり多くの称号が隠されているみたいだぞ。

変化する称号は、3種類。一番前に付いている称号は、プレイスタイルによって変わるものだ。真ん中にあるフルーツの名前は自分の対戦成績を表示している。一番最後に付く「刑事」や「アイドル」などの称号は部屋のランクを表しているぞ。今回は、その一番最後に表示される称号の一部を公開だ!!

????
アイドル
刑事
番長
キャプテン
小学生

緊急告知!!

店舗対抗戦 近日開催予定!

「いろは」の店舗対抗イベント「ポップン秘伝忍法帖」が開催決定!! 何やら季節ごとの巻物が見える

音事典 NET対戦モードでCPUが居るときに、自分がまだ制覇していない県を表示していたら大チャンス!　そこで1位を取って、かつCPUが3位だった場合には、その県を制覇することができるぞ。CPUはオジャマに弱いので、積極的にかけて3位にしてしまおう。CPUは比較的いろいろな県を表示してくるので、狙うチャンスは多い。頑張って1位を取ろう!

上級

ジャンル	：ビビッド
タイトル	：For Dear ～
アーティスト	：桜井零士
レベル	：41(EX)
BPM	：166～188

いろは　前半戦の大ホスともいえる難曲　譜面のほとんどが同時押しのため、ゲージがどんどん奪われていくぞ。BPMが188とHSオプションの選択も難しい曲だ。

EITO

ポイントC　ポイントA　ポイントB

1 2 3 4 5 6 7 8 9

ポイントA　35小節目～41小節目

メインのリズムを押さえよう!

ここは3個同時押しが、8分のリズムで3回→4回と交互に続く形であることを理解しよう。このタイミングを覚えられれば、ポップ君を楽にたたけるようになる。ビビッドのメインでもあるこのリズムはほかの場所にも出てくるので覚えておきたい。

39小節目以降の2+3+6のような変則の同時が混じってくる場合は、無理をせずに3+6と取ってみよう。強引に押そうとすると、それ自体のBADに加え空BADまで出てしまい、さらにはリズムも崩しかねないので慎重に。ここは35小節目から37小節目と同じように押しても空BADは出ないので、間隔がズレない。苦手な人はこの方法を使ってもいい。40小節目の変則的な同時押しは、左手側に集中してポップ君をたたくとリズムを崩さずに押せるぞ。

ポイントB　43小節目～46小節目

左右の区分けを見極めよう!

一見複雑な同時押しが大量に降ってくるように見える譜面だが、ここは右と左に分けて考えてみるといい。それぞれの手がやるべきことは、意外と難しくない。

では、解説しよう。まず44小節目、45小節目の譜面を見てもらいたい。右手で処理するところは、実は単純な8の8分の縦連打→7+9というように簡単な構成となっている。

左の部分は、パターンが無くバラバラに配置されている点がやっかい。44小節目の2+4→3+5→1+2→3+5のように、上段2個と下段2個が隣り合っている譜面に混じって、上下段でくっついている同時押しが来る。ここでは、左手の意識を1+2に向けながら、2+4などを押そう。

この区分けがズレてくると、一気に押しにくい譜面となってしまうぞ。

ポイントC　48小節目～50小節目

最大の山場を乗り切れ!!

50小節目の譜面を見てみよう。ここが、ビビッド最大の難所だ。まず左手は最後の4以外は123に指を添えている形にしておこう。中指に2を、親指に3を添えて手首をひねるように2→3→2→3→2→3→2→3→4と押そう。2番目の3は空BADが出ないので、全部同じ形でたたける。左端の1は取るとすべてタイミングがズレるので無理は禁物。取れそうなら小指で1を拾おう。ここを抜け切れば少し休めるぞ。それまで気を抜かずに！

一見ポップ君の塊が落ちてきているように見えるが、あわてずに対処。

音事典　ビビッド(EX)のような高難易度譜面では、いつもよりスピードを1段階上げてみるとクリアできることがある。ポップ君同士の間隔が広くなって、譜面が見やすくなるのだ。逆に1段階下げれば、譜面をじっくり見られるという利点もある。これはビビッド(EX)に限らず、ほかの曲にも当てはまるぞ。ただし、BPMが200以上の速い曲は1段階がかなりの差になるので変えない方がいい。

ポイントD 52小節目～56小節目

右手に意識を集中!

一見ポイントBと似た譜面だが、より複雑になっている。右手と左手の区分けをしっかりしておこう。基本的には4までを左、5以降は右だが、53小節目の❶+4→❶+4+5、55小節目❶+4+5の部分だけは右で4や4+5を押す必要がある。それ以外は基本的に3+5のような上段+下段の同時押しになっているので、中指と親指を広げて取ろう。

1+4+5の同時押しには、瞬時に頭を切り替えて対応できるようにしたい。

ポイントE 65小節目～66小節目

たたき方は決めておくこと!

複雑な形の5個同時押しの直後、さらにたたきにくい配置の同時押しが続くという難所だ。手の形を前もってしっかり決めておかないと、見逃しBADや空BADが続出するぞ。

まず3+5→4+6→3という形でたたく左手側。ここは、最後の3を3+5と考えて押しても空BADが出ない。そうすると、左手は手を開いた状態で下段→上段→下段の2個押しを処理できるようになり、失敗しにくい。

右手の方は、6+7+❽→❾→7+❽+❾と押すことになる。手を広げて3個押しに対応できるようにして、❾は右手の付け根で押すとBADを出さずに切り抜けられるぞ。

ポイントF 80小節目～82小節目

最後は3つと4つの同時押し!!

16分のズレのせいで5個同時押しに見える譜面だが、実は82小節目には4個押し以上は存在しない。BPMの速さに惑わされないように気をつけよう。ラストの82小節目は4個同時押しにズレた16分の1が混じっているが、複雑に考える必要はない。右手は7+❾→5+7のように交互に動かして、左手は3+5→❶と交互にたたけばいいぞ。

ここは下段5個の同時押しと勘違いしやすい。よく譜面を見て理解しよう。

ポップンパスポート2

『ポップンミュージック12 いろは』に新たに追加された「NET対戦」モードの登場によって、コンテンツが増えますます機能が充実してきた「ポップンパスポート2」。今回はその「ポップンパスポート2」の新要素である「対戦モードコメント編集」と「対戦モード戦績閲覧」について紹介しよう! 「NET対戦」をプレイする前にちょっと携帯をのぞいてみると、「NET対戦」がより楽しくなるよ!

コメント編集ができる!!

対戦モードコメント編集

ゲームセンターで「NET対戦」モードを遊ぶときに、画面に表示されるコメントを「ポップンパスポート2」で変更することができるぞ。プレイ中に出てくる6種類のセリフと、対戦前に表示される相手へのメッセージが編集可能だ。オリジナルコメントを作ってみよう!

自分の称号やオジャマをチェック!

対戦モード戦績閲覧

ソフトキーで項目の切り替えができるよ

対戦モード戦績閲覧では「プレイ成績」や自分が現在獲得している「オジャマリスト」、制覇している地区が見られる「全国制覇閲覧」の3種類がチェック可能だ。「全国制覇閲覧」では対戦して勝利した地区に色が付くよ。全部の地区に色を付けて全国制覇を目指そう!

対戦モード戦績閲覧

ソフトキーで項目の切り替えができるよ

さらに、現在の自分の称号を確認することもできるぞ。3種類の称号をチェックすることによって、自分がどの位置にいるのかが分かるのだ。君は最強の称号を得ることができるかな? ほかにも、プレイごとに何位を何回取ったかの記録も表示されるぞ。

コナミネットDX アクセス方法

iMenu→メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→ゲームパック→コナミネットDX→e-AMUSEMENT

ボーダフォンライブ!→メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→コナミネットDX→e-AMUSEMENT

EZトップメニュー→カテゴリで探す→ゲーム→総合→コナミネットDX→e-AMUSEMENT 月額情報料:300円(税込315円) ※各キャリア共通

音事典 今回攻略した楽曲以外にも、なかなかクリアできない曲、譜面をじっくり見てみたい曲など、プレイヤーごとにいろいろあるはず。ぜひ「いろは」で攻略してもらいたい楽曲と譜面の種類(ノーマル、ハイパー、EX)を巻末のアンケートハガキの片隅にでも書いて、ドシドシ送ってきてほしい。特に載せてほしい部分(小節)が分かっている場合は、ぜひ一緒に書いておいてね!

今月も盛りだくさんの内容でお届け!?

魔導ジャーナル

魔の世界へようこそ

広島&北海道リポ

二度目の広島&北海道でも、アヴァっ子たちが大集合! 昨年末の秋葉原イベントから始めたアヴァロン共通一次試験だが、残念ながら両地とも全問正解者ゼロ……。

参加賞として、イベント参加者の中から抽選で5名ずつに、弐版栞コンプセットをプレゼント。広島は羅亜時英、コウ、アプレ、アリオス、RYOの5名。ススキノは閃龍、秋野朔来、ハル、石神、サマンサの5名。

果たして賞品の魔神デッキセットを手に入れる猛者は、熊本に現れるのか!? 筆記用具持参で集合せよ!!

広島のアヴァっ子大集合!!

雪祭り前日でうっはり

広島は100人弱、北海道はWCCFと合同で100人ちょい、アヴァっ子が集合!! みんなありがと～!

大入り袋の中でも、特にリアクションが大きいのが乙女セット! 守護天、ルカ、16歳、∞、大天使、燕とくれば、それも頷けるってもんか。

次回は3月12日、「駅セガ」こと、セガマービー!!

次回は熊本!!

次回の魔導の世界へようこそ開催地は、熊本! 県名の駅なのに、繁華街は別の駅という微妙な立地だが……アヴァロンの大会や闘劇の予選もやってるこのお店に、九州男児(もちろん女子も可ですよ)のアヴァっ子は問答無用で集合～! みんなで楽しもうぜよ!!

藤江ホテル
熊本駅前駅
ホテルニューオータニ
★セガマービー

セガマービー
住所 熊本県熊本市 春日3-15-1
電話 096-351-6229

イベントの開催時刻や参加方法などは、直接店舗に確認しよう! 例によって会場へ本誌持参の方には、何かいいことがある予定!!

魔導の世界へようこそ in ゲームジャム開催決定!!

セガのファン感謝イベント、SEGA Game Jam 2005「遊びな祭!」で、「魔導の世界へようこそ」の特別開催が決定! 開催日時は3月21日!! イベントもいつもよりちょっと豪華なステージになっている(予定)! 参加資格はいつも通り、アヴァロンの鍵が好きなプレイヤーならだれでも参加OK。アヴァっ子の皆さんは迷わず筆記用具を持参の上、集合されたし。

イベント開催期間は、3月19日(土)～21日(月)春分の日の振り替え休日までの3日間(※魔導の世界へようこそは21日のみ開催)。入場料は無料だし、WCCF Ver.2.1、三国志大戦(※ともにカード排出は無し)、セガの最新家庭用ゲームなどもタダで遊べるぞ。

SEGA Game Jam 2005
「遊びな祭」
日時:2005年3月19日(土)・20日(日)
21日(月・祝)
10:00～17:00(最終入場16:00)
場所:有明TFTホール
入場料:無料

イベント内容の詳細は、セガのWEBページにて、随時公開していく予定。「魔導の世界へようこそ in ゲームジャム」の開催時間なども、WEBページで確認しよう!

http://www.sega.jp/

魔術向上キャンペーン4 開催中!!

【エンペラー(愛)】
移動値
攻撃値
防御値

オフィシャルカードバインダー付属の【ジャンフィニー】に続き、通算で10枚目となるEXカードが手に入る魔術向上キャンペーン… 【エンペラー】と【エンペラー(愛)】…

引換期間は
2005年3月20日まで!

魔術向上キャンペーン4の参加手順

① 未開封のピロー袋5枚を集めよう!
② 集めたピロー袋でスクラッチ1枚!
③ 削って「当たり」でカード1枚と交換!

第五回キャラ&カード人気結果発表!

キャラクター部門

順位	キャラクター	ポイント
1st	ダグリス	24.pts
2nd	アリューシャ	20.pts
3rd	カルノ	19.pts
4th	シズマ	13.pts
5th	ディアラ	12.pts
5th	ローザ	12 pts
7th	コッペリア	10.pts
8th	イーノ	9.pts
9th	ダグダ	8.pts
10th	ディアドラ	7.pts

カード部門

順位	カード	ポイント
1st	セラフィー・ルカ	25.pts
2nd	バルキリー燕	23.pts
3rd	鬼神	13.pts
4th	レッドアイズ	11.pts
5th	ケルビー	10.pts
6th	フィフティニー	9 pts
7th	インフィニティー	8.pts
8th	ウォーナイト	7 pts
9th	ディアボルガ	5.pts
9th	バルキリークララ	5 pts

…ローザ… …たす結果に。圏外から一気に浮…

いよいよオーラス！ 君もゴースカ隊員になれる（かも?）

本作における得点システムや、隠された勲章の場所を一挙公開だ！ また、人知れず戦う特殊部隊「GHOST SQUAD」の秘密を暴きます！

GHOST SQUAD
Operation & Special - Tactics
ゴースト・スカッド

ゴースト・スカッド
■メーカー：セガ
■ジャンル：カード対応ガンシューティングゲーム
■操作方法：ガンコントローラー
■発 売 日：2004年11月（稼働中）
■使用基盤：Chihiro™

Text:閃屋

GHOST SQUAD特殊攻撃コンボ
クイックショットコンボ
クイックショット＋ヘッドショット
※以下は、クイックショット後の判定が確定したら加算される。
クイックショット＋2ボディ
クイックショット＋2ボディ 1ヘッド
ダブルダウンコンボ
ダブルダウン＋クイックショット
ダブルダウン＋2ボディ＝
ダブルダウン＋2ボディ 1ヘッド
ダブルダウン＋ヘッドショット

新バージョンではここが違う！

ステージ攻略は前号で終了したが、最後に新バージョンのうれしい変更点について紹介したい。新バージョンでは一体の敵に対して特殊攻撃（撃ったときに文字が表示される）を複数行なうことで、コンビネーション得点が追加されるのだ。インターネットランキングも当然新バージョン対応になっているので、高得点をたたき出しランクインを目指そう。

これまで特殊攻撃の表示は一種類だけだったが、今回は複数表示されて分かりやすい。

勲章一挙公開！

[illegible]ということで、ステージ中に隠されている勲章の出現場所を紹介しよう。知らない勲章があるか……？

●MISSION①

取った勲章はプレイ終了後の経験値に加算される。新バージョンから始める人も、勲章をたくさん取れば武器アイテムを早くそろえられるぞ。

1F制圧ルート / 仲間を援護ルート / 人質確保 / 2F仲間援護 / レストラン突入前 / 爆弾解除 / ボス直前 / 1F制圧ルート / 爆弾解除 / 人質確保

基本的に勲章は倒さなくても勝手に逃げていく敵が持っている。MISSION1で気付きにくいのは、爆弾解除ルート直後の敵。細長い窓の向こうを走り抜けていくため、貫通武器で狙わないと難しい。またホテル階段を下りてボスを追う場面で、屋根の上に居る狙撃兵が二人とも持っているぞ。

●MISSION②

フラッシュライト / キャビンエリア冒頭 / 会議室ルート1F / 会議室ルート / 右扉突入ルート / 人質確保後 / 左扉突入ルート / サーモ・ナイトビジョン

勲章の数は少なめ。場所が分かっていても回収しにくいのは、キャビンエリア冒頭。コックピットエリアのクリア後、階段を降りる途中でキャビンエリアを向いた場面で、遠方を左方向に走り去る敵が持っている。そしてフラッシュライトでは長い通路を進む途中、階段の手前で右を向いた場面で、奥の通路を通過する敵が持っている。サーモ・ナイトビジョンでは、長い通路を進む途中に左を向く二回目、その場の敵と交戦した後で勲章兵が通過する。

●MISSION③

小屋選択直前 / スナイプ成功 / 右小屋失敗 / 遺跡ルート / 強襲ルート / 左小屋失敗 / 川エリア序盤 / 強襲ルート / 左小屋失敗

小屋選択直前の背景のドラム缶は、ゲーム中で唯一配置物に勲章が入っている。遺跡では、仲間援護とフラッシュライトの選択直後、両ルートで異なるアングルとなるが、遺跡の上で見張りをしている敵が勲章兵だ。

ゴースカQ&A

Q 1ボスのヘリ、ロックオンしない限り絶対ミサイルは当たらないんですか？運が良ければ当たりそうに見えるんですけど……。

A これは、ズバリ当たります。しかし発射した弾がヘリの距離に到達するには時間がかかる上、ヘリの移動コースを先読みするのは非常に厳しいです。

Q 3ボスディンゴ戦で、グレネードが当たらなくても爆風はダメージになってるのですか？

A ダメージになります。ただし、盾はグレネード弾の直撃のみ大ダメージとなり、ショックウェーブはダメージにはなりません。ボス本体はショックウェーブのダメージ10に対して、グレネード弾とマシンガンの直撃が1となります。つまり、グレネード弾直撃の重要性は、盾の方が高いということがいえるのです。

GO! GO! SQUAD ハボック戦のロックオン無しヒットは、取材中確認できたがタイムを使い切る直前で一発まぐれ当たりしたという有りさまだったので、やはりオススメはできない。ちなみにロックオンしても、弾道によって木や地面にぶつかってボスに当たらないことがある。弾道は発射時の銃口の向きで決まるので、障害物を避けて、直線的に命中するよう発射するのがベストだ。

M.O.P.（Multiple-Operation-Program）本部組織図

- 国連本部
- M.O.P.本部
- G.H.O.S.T.（Global-Humanitarian-Operation-Special-Tactics）
  - G.H.O.S.T._1（陸戦部隊）
  - G.H.O.S.T._2（海兵部隊）
  - G.H.O.S.T._3（特別救出部隊）→ Alpha（ブルー／レッド）、Bravo（ブルー／レッド）、Charlie（ブルー／レッド）
  - G.H.O.S.T._4（空挺部隊）
  - G.H.O.S.T._5（重兵器部隊）
  - G.H.O.S.T._6（狙撃・暗殺部隊）
  - G.H.O.S.T._7（諜報・後方支援部隊）

Alpha／Bravo／Charlie：それぞれブルーとレッドで ユニット

3ユニット：G.H.O.S.T._3スクワッド

組織について

冷戦終結後の新たな脅威、テロリズムに対抗するため、国連安保理は「M.O.P.（Multiple-Operation-Program）」を極秘裏に設立。M.O.P.は、国連正規軍と特殊作戦部隊「GHOST SQUAD」を有し、正規軍が介入できない作戦を担当するのが「G.H.O.S.T.」だ。七つある部隊中でも本作の主人公「G.H.O.S.T._3」は、要人警護や有事の際の人質救出作戦を担当するために選りすぐりの精鋭が集められた、「TOP OF GHOST SQUAD」といえる部隊なのだ。

寡黙なアルファがおしゃべりに！

さまざまなイベントで、任務の内容に応じて使用するアクションボタン。これは通常時に使用目的が無さそうだが、実はこれを押すと、アルファ隊員が喋るぞ。セリフは、特殊部隊らしい言い回しの8種類が用意されていて、どれを喋るかはランダム。扉への突入時、人質を前にしたときなど、お好みでどうぞ。

- ・「Down! Down! Down!」（伏せろ！）
- ・「Go! Go! Go!」（行け！　行け！　行け！）
- ・「Stand still!」（抵抗するな！）
- ・「Freeze!」（動くな！）
- ・「Don't move!」（動くな！／抵抗するな！）
- ・「Hey!」（おい！）
- ・「Drop your weapons!」（武器を捨てろ！）
- ・「Get down!」（伏せろ！）

Q　どうして人質に手錠しちゃうの？

A　人質救出イベントで手錠アイコンが表示されたり、エリアクリアデモで隊員が人質を拘束する理由は、人質に扮したテロリストが紛れている可能性があるからだ。まず全員拘束、安全確認をしてから解放、というのが本物の特殊部隊の慣例なのだ！

BravoとCharlieを大切に！

共に戦うユニット、BravoとCharlieの隊員には名前が表示されている。彼らを誤射したり、敵から守りきれず彼らが倒されてしまうと、次に登場する場面で名前が変わっており、別の隊員が補充されているぞ。

全隊員名リスト

LEON、JIMMY、RANDY、KIRIYAMA、JACK、TONY、DICK、ANDY、BILLY、MICHAEL、HOWARD、TAKAHASHI、HENRY、STEVE、REX、JOHN、TERRY、SHINTOKU、MARCHON

仲間のライフに注意

減った仲間のライフは、ステージが変わっても回復しない。例えばハボック戦で瀕死になってMission3遺跡ルートの仲間援護に行くと、瀕死の仲間が出てきて厳しい戦いを強いられるぞ。

仲間のライフが減ったらあえて見殺しにして、ライフ満タンの新メンバーを補充するという手もあるが……。

永久保存せよ！ GHOST SQUADのひ・み・つ

ていうか、俺ら存在を知られちゃマズい部隊じゃん？　だからこっそりアルカデ読者にだけ教えるぜ!?

名前入力画面とミッション選択画面

ICカードに名前を登録する際の小技を紹介しよう。文字の種類を変更したいときにパネルを撃てば変えられるが、ショットセレクターを引くだけで文字種が切り替わる。また、アクションボタンを押しながら上下の矢印を選択すると、文字の一覧が5文字ずつスクロールするぞ。

ミッション選択画面では、ミッションレベルが上がっていくが、ショットセレクターを引きながらアクションボタンを押すと、10→9→8のように、逆順に変化する。

5文字飛ばし、簡易文字種切り替えをすれば、かなり「通」っぽく見えるはずだ！

漢の武器 ボウガンの秘密

レベル43で手に入るボウガンは、最大装填数が6発と少ない上に、リロード時間が長く、発射から着弾までの時間もほかの武器より時間がかかる。しかしそんな扱いにくい武器だからこそ、特殊ショットを決めなくても敵にヒットさせるだけでGSメーターが増えるのだ（ご褒美？）。ただし、増える分量はごくわずかなので過剰な期待は禁物だ。

パンダコスチュームの謎

レベル60で入手できるパンダコスチュームの胸には、幼稚園児が着けているようなワッペンがあり、ここには「あるふぁ」と書かれている。

また、背中にぶら下がっている謎の生き物は、本作ディレクターである大江氏の猫で、名前は「たからちゃん」。パンダコスにぶら下がっている理由は、どうやら単に「目立ちたかった」らしい。

アメリカンショートヘアのたからちゃん、アップになると目が怖いのですが……。

ミッションレベル16で完全クリアを目指せ

ミッションの達成率が100％になると、プレイヤー名の横に表示される階級章が光るようになる。達成率100％の条件は、すべてのルートをクリアし、三つのミッションを最高レベルでクリアすることだ。ちなみに、これを達成すると、エンディングが流れるぞ！

ICカードは全部で五種類！

ICカードに描かれた五人のは、青、赤、黄、緑、黒の順にアルファブルー・レッド、ブラボーブルー・レッド、チャーリーブルー。チャーリーレッドが居ないのは大人の事情だ。

GO! GO! SQUAD　GHOST SQUADの隊員になるにはどうしたらいい?：日本人の場合、警察か自衛隊に入って特殊技能を磨き、優秀な成績を収めていれば、もしかしたら「M.O.P.」からお声がかかるかもしれないとのこと（大江氏談）。ただし「G.H.O.S.T.」に配属された者は、その時点で存在を世間より抹消される、つまり戸籍が無くなるってコト。さぁ、キミならどうする!?

※これはフィクションです。実際には警察・自衛隊に入って優秀な成績を収めても、「GHOST SQUAD」の隊員にはなれません。

まだまだ序盤！　まずはドリフトのやり方をしっかり覚えよう!!

SEGA PRESENTS

OutRun2SP

OUTRUN2 SPECIAL TOURS

今回はステージ3A～3Cのチューンドカーによるタイムアタック攻略と、ノーマルカーによるハートアタック攻略をお届け。複雑に組み合わされたコーナーを、高速ドリフトでつないで抜けていこう!!

Text：ずるずる㊫

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

アウトラン2 スペシャルツアーズ

- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ドライブゲーム
- ■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
- ■発売日：2004年12月下旬（稼働中）
- ■使用基板：Chihiro

ドリフトの強弱を覚えよう!!

コーナーを高速で抜けるためのテクニックであるドリフトだが、常に同じドリフトのさせ方をしていてはダメ。コーナーの曲がり具合は多様であるため、ドリフトには強弱を付ける必要がある。

まず強くドリフトさせるときは、コーナーを曲がる直前にフェイント（ハンドルをロックするところまで一瞬逆に切って、加重を変化させる）を利用する。これにより、マシンの向きが変わる時間を短くできるので、かなりキツいコーナーにも対処できるはずだ。

弱くドリフトさせるときは、短時間に小さくハンドルを切る。これにより、マシンの向きが少しだけ変わった状態になるので、角度はややキツいが短いコーナーに対処できる。

フェイントを入れることでマシンの重心を内側に置き、テールを振りやすくする。

テールが軽くなっているので、ドリフト状態になるのが早い。ここから一気にインへ！

コーナー出口では早めにカウンターを当てて、向きを戻して直進状態にしていこう。

短いコーナーでのドリフトは、マシンの向きが大きく変わると曲がり過ぎてしまう。

そこで、短く浅くハンドルを切り込む。向きが変わったら、軽くカウンターを当てよう。

勢いよくハンドルを戻すと挙動が荒れやすい。それに注意しながら直進状態に。

ハートを大量にゲットしてスペシャルリクエストに挑戦!!

前作と同様に、本作のハートアタックモードにも「スペシャルリクエスト」が用意されている。スペシャルリクエストは、ステージ1＆2の各リクエストでAランク以上を取ると、ステージ3から登場。ノーマルリクエストとは異なる課題が出題され、その内容もランクアップする。

ステージ3のスペシャルリクエストで好成績を修めると、ステージ4でさらに上の「スペシャルリクエスト2」が登場。最終ステージまでに最大「3」までランクアップする。

ノーマルリクエスト

ステージ1&2は、無条件でノーマルリクエストが出題される。リクエストの内容は、比較的楽な方だ。それぞれのリクエストの評価がAランク以上ならば、ステージ3でスペシャルリクエストに進める。

スペシャルリクエスト

ステージ1&2のリクエストで条件を満たすと、ステージ3でスペシャルリクエストへ！　さらにスペシャルリクエストで条件を満たすと、もう一段階上のスペシャルリクエストへと進むことができる。

条件が「A」なら、割と簡単にクリアできそうだが、リクエストによっては……。

OutRun事典

『アウトラン2 スペシャルツアーズ』オフィシャルサイト　http://outrun.jp/

タイムアタック&ハートアタック攻略 STAGE：3A

Water Falls（ウォーター フォールズ）

ステージ3の中で最もイージーなコース。背景にある雄大な滝が印象的な舞台だ。このコースは、長く曲がるコーナーが多い。よって、単にドリフトをしていくだけではなく、ドリフトを開始するタイミング、インをキープするハンドリング、そしてコーナーを脱出するために切り返していくタイミングが問われる。それらをより確かなものとするために、あらかじめコースレイアウトはしっかり覚えておきたい。目標タイムは55秒前半だ！

奥まで粘ってからドリフトへ！

トンネル内で大きく右→左と切り返す。まずはグリップ走行でアウトインアウト。アウトに膨らんできたらドリフトさせてインへ。それをフェイントにして左へ切り返していこう。

最初の右コーナー前半には、グリップ走行のアウトインで進入。

ラインが膨らんだらドリフトでインへ。さらに膨らんだら切り返す。

早めに切り返せれば左コーナーのインを楽に突いていけるぞ！

ハートアタック REQUEST

「ドリフトして!」

ここは切り返しに遅れないようにして、オーソドックスにドリフトさせていけば問題無しのはずだ。

軽くドリフト!

小さく左へ曲がるこのコーナーは、一気にドリフトしていく。その後すぐにカウンターを当て、マシンの体制を戻すようにして抜けていこう。

ハートアタック SPECIAL REQUEST

「車を抜いて!」

小さい左コーナーからトンネルの先まで車を抜いていく。トンネル内の右コーナー奥からドリフトを始め、ていねいに切り返して左コーナーへ！

ハートアタック SPECIAL REQUEST

「青の上を走って!」

二つの左コーナーの外側が青く舗装されている。ここを走ればハートをゲット。ノーマルカーなので、ハンドルを切り過ぎなければクリア可能だ。

セクター2

セクター1

ハートアタック REQUEST

「車を抜いて!」

キツい右コーナーから切り返し、トンネルのところまで車を抜いていく。序盤のキツいコーナーのドリフトで接触しないように気を付けよう。

ハートアタック REQUEST

「ゲートをくぐって!」

コースレイアウトとは無関係にゲートが配置されている。少しアクセルを緩めれば簡単にクリアができるぞ！

ハートアタック SPECIAL REQUEST

「コーンをとばして!」

キツい右コーナーでドリフトしてコーンを飛ばす。ミドルラインから切り具合を緩めてラインを膨らませ、コーンのある位置に合わせていこう。

切り込むタイミングに注意!

左へ2回曲がるこの部分は、グリップ走行で抜ける。最初の左は緩いのでインインインで抜け、次の左はコース幅を使って右端からアウトインアウトで抜けよう。

一つ目の左は、インをキープして抜けよう。

二つ目は右端から切り込まないと曲がれない。

START

切り返しのカウンター量に気を付けろ!

キツい右から始まって最後に左へ切り返す。フェイントを使って一気にインへドリフトしていき、早めにカウンターを当てて左へ寄ろう。強く切り込むと左に曲がり過ぎるので、短く切り込むこと。

右コーナーの手前でフェイントを入れて加重移動を行ない、一気に右へドリフトしてインへ。左のインが見えたら素早く切り返してインへ寄り、すぐに直進へ！

OutRun事典 **ステージ3A攻略補足**：コース幅が広いコースなので、そのコース幅をしっかり利用することが大切。コーナー出口でコースアウトしないラインで、アウトインアウトのグリップ走行が可能なポイントはしっかり覚えよう。ドリフト走行をする場面では、確実にインをキープするために早めに始動することを意識。短時間でインに切り込むようにして、出口での直進状態を早く作っていこう。

タイムアタック&ハートアタック攻略 STAGE：3B

Big Forest（ビッグ フォレスト）

巨大な樹木が生い茂る森の中を走り抜けていくコース。ここは木々に視界を妨げられて、先の展開が読みにくくなっている点に注意。この辺りがやや難度が高いポイントとなっている。となれば、当然コースレイアウトの暗記は必須。コースの先を確認してからドリフトしていては間に合わない場面が多いので、早め早めに行動を開始して、インを確実に突けるようにしていこう。このコースの目標タイムは55秒を切ることだ!!

ハートアタック SPECIAL REQUEST

「赤い上をドリフトして!」

ノーマルリクエストと同様にドリフトを要求されるが、こちらのスペシャルリクエストでは外側の赤い部分の上を走る！　切り込み過ぎないように注意して走り、ハートを確実にゲットしよう。

外側を走るときは、ハンドルの切り過ぎに注意！

切り返しは早めに!

まずは左コーナーへドリフトで進入。すると右へのU字コーナーの表示が出るので、あわてずに素早く切り返してインをキープしていく。切り返しが遅れると、インを突けなくなるので十分に注意しよう。出口が見えたらすぐに直進状態へ！

左のインを突いたら、膨らむ前に切り返し！

早めに切り返せばインキープは難しくない！

ハートアタック REQUEST

「ドリフトして!」

手前の左でマシンが安定していれば、ここの長くキツい右コーナーは楽にクリア可能！　ドリフト時に膨らみ過ぎないように注意しよう。

ドリフトの度合いに注意せよ

左から右へ切り返すこの部分は、ドリフトが必要。しかし、どちらもそれほどキツくない。素早く切り返して弱いドリフトで右へ抜け、すぐに直進状態にしていくこと。

しっかり左へドリフトさせてインを突く。

すぐに右に切り返す。弱いドリフトでインへ。

早めにカウンターを当て、すぐ直進状態へ！

セクター2

ハートアタック SPECIAL REQUEST

「幽霊をはじいて!」

ターゲットマークが付いた幽霊を、マシンで跳ね飛ばしていくというリクエスト。幽霊はマシンから逃げるようにして移動しているので、アクセルを緩めて逃さないようにすること!!

幽霊が多少左右に動いている点にも注意しよう。

ハートアタック REQUEST

「コインを取って!」

コインの配置がコースのレイアウト通りなので、アウトインアウトで走ると取れなくなってしまう。アクセルを緩めて、確実に回収していこう。

セクター1

ハートアタック REQUEST

「車を抜いて!」

連続コーナーあり、キツいコーナーあり、切り返しありとラインの変化が激しい。そのラインが追い抜く車のラインと交錯しないように注意して確実に前へ出ること。

怖いのはドリフトの切り返しで抜く部分だ。

連続コーナーは直線的に走れ!

少しキツい右コーナーをグリップ走行でしっかりアウトインアウトで走ったら、右→左→右の連続コーナーを直進で抜けていく。最後の左は緩く長いので、アウトから進入してインをキープ。ここもグリップ走行のままで抜けること。切り込みに遅れるとコースアウトするぞ！

後半にある右→左→右の連続コーナーは、直進のままインを突いていくこと。

最後の左は、アクセル全開のままグリップ走行。アウトからインへ切り込んで抜けよう。

START

OutRun事典　ステージ3B攻略補足：大きな木々で視界を制限されているので、有視界走行で反応してコーナーに対応するのは難しい。マップを覚えることで、有視界よりも早く反応できるようにしよう。これにより、ハンドルを切り込むタイミングが早まり、確実にインを突いていけるようになる。そのほか、直線的に走る部分を忘れず、ドリフトの度合いにも注意して走るようにしよう。

タイムアタック&ハートアタック攻略　STAGE：3C

Canyon（キャニオン）

アメリカ大陸ならではのビッグスケールな渓谷を走り抜けるコース。その地形からかなりの高低差があり、先の展開が分かりにくくなっている。また、コーナーが多いので、ラインの移行、切り返し、グリップ走行からドリフト走行への切り替えなど、幅広いテクニックが要求される。コースレイアウト以外にコーナーの曲がり具合もしっかり把握し、ハンドル操作のタイミングを覚えて、確実にインを突いていこう。目標タイムは55秒前半だ。

コース幅を有効に使って切り返せ!

超高速で突っ込んできて連続コーナーへ。前半の右→左は早めに強く切り込んでインへ。最後の右コーナーには、早めにドリフトに入り、絶対にラインがふくらまないようにしてぶつからないように抜けていこう!

左側から直線的に最初の右コーナーへ切り込む。

次の左コーナーは早めに強く切り返す。

左のインを突いたらすぐに右へドリフト!

ハートアタック SPECIAL REQUEST
「車の間を抜いて!」

緩く長い右コーナーは楽に抜けるが、問題は後半の連続コーナー。最後の右コーナーへ早めにドリフトさせて進入することで、楽に車の間に入れるようにしよう。

ハートアタック REQUEST
「車を抜いて!」

ノーマルリクエストも、ポイントになるのは後半の連続コーナー→キツい右コーナー。早めに切り返し、速度を抑えて走りたい。

ハートアタック REQUEST
「青い上を走って!」

右→左と切り返すコーナーで、右側の青い舗装部分を走る。インからアウトキープのラインでアクセルを調整し、グリップ走行で抜けよう。

ハートアタック REQUEST
「ドリフトして!」

スペシャルではコース外側だけしか使えないが、ノーマルではコースの全幅が使える。普通にアウトインアウトでドリフトすればOKだ!

セクター1

セクター2

タイミング良く切り返していこう!

キツい右コーナーを抜けた後、すぐにグリップ走行に転じて加速。その先から大きく左→右→左と曲がっていくこの部分をドリフトで切り返して抜ける。早めに切り返してインを突こう!

グリップ走行の状態から、左コーナー進入時にドリフト!

切り返したらドリフトを緩めて、マシンを加速させていく。

最後はフェイントを入れて、確実に左へドリフトさせていこう。

ハートアタック SPECIAL REQUEST
「赤い上をドリフトして!」

小さく曲がるコーナーの外側にある赤い部分でドリフトする。やや速度を抑えて進入すると、ラインの調整がしやすいぞ!

速度が高いとコース外に出るので注意!

しっかりインへ!

緩く長い右コーナー。楽にインを突けるが、超高速でそれを維持するのは結構大変。ハンドルを軽く握って小刻みにラインを調整できるようにしておこう。

ダートに入るぐらい攻めたいが、要注意だ!

START

ハートアタック SPECIAL REQUEST
「ドリフトして!」

右→左と切り返すこの部分をドリフトして抜けていく。インにこだわらずに走り、焦らずていねいに切り返せばまず問題無くクリアできるぞ!

早めに切り返してミスを抑えよう。

ドリフトのさせ過ぎに注意!

タイム短縮を狙うためにインを鋭く突いてドリフトしていくが、この部分はすぐにコースが直線となる。弱いドリフトで対応していこう。

OutRun事典　**ステージ3C攻略補足**：渓谷の岩で視界が妨げられる上に、アップダウンで視野が大きく変化。その激しさに着いていけずに対応が遅れがちになる。ステージ3B同様にマップを覚えることはもちろんだが、地形の変化に圧倒されないように強い意識でラインをイメージすることも大切だ。早めにそして強くハンドル操作を行ない、グリップ&ドリフト走行でインを攻めていくこと。

虫姫さま
■メーカー：ケイブ／AMI
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：2004年11月中旬（稼働中）
■使用基板：──

ステージ攻略もついに大詰め。今回は最後に待つステージ5を、4ページにわたって徹底的に攻略！ マップを見て敵の配置を覚えれば、クリアにグッと近付くぞ。

旅は大詰めへ！ 最終面攻略!!

虫姫さま

Text:京城

Stage-5 森のずっと奥の方

厄介な地上中型甲獣が数多く出現し、撃破するのが少し遅れただけでもかなり厳しくなるステージ5。逃げ腰にならないよう対処していくべし。

※攻略はマニアックモードを対象としています

Stage Story

私がこの森に迷いこんだあの日。どこかの男の子が助けてくれた。すごくキレーなブレスレットをしてて、「君には必要なものだから」ってそれをくれたの。優しく微笑みながら「必ずまた逢えるよ」って。

少しの遅れがミスの元！ 先手を打って中型甲獣を倒せ!!

これまで以上に、中型甲獣の素早い処理が求められるステージ5。中でも地上のバエロドリーソとカマギロスは、ほかの敵の攻撃と交ざると非常に厄介。撃破が遅れれば遅れるほど、その後の展開が厳しくなってしまう。マップと攻略を見て、出現位置をしっかり暗記しておこう。出現と同時に撃ち込み、2回目の弾を撃たれる前に撃破するのが理想だ。

また、バエロドリーソ、カマギロス、ヤマガルガなどの弾は、自機の位置を正確に狙ってくる。これは、弾が飛んできたら少しだけ自機を横方向に動かして避けよう。ステージ通しての基本的な動きになるぞ。

バエロドリーソの撃ってくる弾は、正面で少しだけ動いて避けるのがセオリーだ。

カマギロスの弾は、大きく動いて避けるのがオススメ。その後の展開が楽になるぞ。

ツタツボとクモジは、倒すと弾消しが発生する。うまく活用して切り抜けていこう。

AreaI バエロドリーソを最優先で撃破

地上甲獣のバエロドリーソは、ステージ5で最も警戒しなければならない強敵。撃ってくる弾は少し横方向へ移動するだけで回避できるのだが、ほかの敵と交ざると非常に厄介な攻撃となる。どの敵よりも先に出現する場所を覚えておき、あらかじめ真下に移動して、出現と同時に撃ち込み確実に撃破していきたい。倒さずに放っておくのは厳禁だ。

中央のカナンブルに少し撃ち込んだら、すぐに左のバエロドリーソを撃ちに行く。

バエロドリーソの弾は横方向に移動して避け、右→左の順にカマギロスを撃破。

カナンブルやテンダリオンの弾は、画面下部を大きく右へ移動して避けていこう。

AreaII バエラスを誘導しツタツボに撃ち込む

ツタツボからは、小型甲獣のバエラスが絶え間なく大量に出現。バエラスは自機を狙った弾を撃ってくるので、必然的に自機の動きが左右どちらか一方向に制限されてしまう。画面左にツタツボが出現する場合は、右下から左へ移動して画面端に着いたら上へ、画面右に出現する場合はその逆に移動し、できるだけツタツボに接近してダメージを与えよう。

これぐらいの位置から、バエラスの自機狙い弾を引き付けつつ少しずつ左に移動。

接近して撃ち込みの効率を上げつつ、ツタツボからの大弾が来る前に少し下がる。

大弾の間をくぐりながら上方向へ移動。ツタツボを撃破して弾消しを発生させよう。

ツタツボ	バエラス	カマギロス	ヤマガルガ	バエロドリーソ
バエラスを吐き出す地上の大型甲獣。撃破時に弾消しが発生。	ツタツボから発生する小型の空中甲獣。自機狙いの弾を撃つ。	針弾と丸弾を交互に撃つ中型甲獣。一定間隔で上下移動する。	後半に多く出現する空中中型甲獣。弾量は多いが耐久力は若干低い。	一定周期で塊弾を3WAYに撃つ地上甲獣。最優先で撃破したい。

Area III 左右の動きで敵弾を誘導しよう

ヤマガルガは耐久力が低く、正面で撃ち込めばすぐに撃破することが可能。少しずつ横方向へ移動すれば、弾幕にすき間が出来るので覚えておこう。

ヤマガルガ撃破後は右にツタツボが見えるが、すぐには撃ち込みに行かない方がいい。ひとまず画面がスクロールするまで左へ移動して敵弾を誘導、すぐに右へ戻れば、その後の展開が楽になるぞ。

ヤマガルガ撃破後は画面左へ移動し、すぐに右へ戻ってツタツボに撃ち込もう。

右のツタツボを撃破したら左へ移動し、左のツタツボにショットを当てに行く。

途中で右へ移動してカナンブルの弾を誘導し、左へ戻ってツタツボに撃ち込む。

Area IV 左右のスクロールを活用しよう

右→左とツタツボを2体撃破した後は、すぐに右のツタツボを撃ちに行くのではなく、先に中央のバエロドリーソを処理するのが攻略のキモとなる。

バエロドリーソを撃破した後は、右のツタツボに撃ち込む前に画面を左へスクロールさせておくと、ツタツボの弾に角度が付いて避けやすくなる。慌てて右に移動する必要は無いので覚えておこう。

Area2で解説したセオリー通りにツタツボ2体を撃破、中央左のバエロドリーソへ。

バエロドリーソが弾を撃ってきたら、下へ移動して避けつつツタツボを撃ちに行く。

事前に画面を左へスクロールさせておけば、ツタツボの撃つ弾を避けやすくなる。

Area Boss ダマルリガ

接近して撃ち込めるかどうかで難度が大きく変わる。恐れずに最高効率の撃ち込みを狙え！

撃ち込むチャンスになる攻撃か、回避に専念するべき攻撃か、しっかり見極めるのがポイント。

まず、出現から攻撃開始までに約2秒ほどあるので、その間に密着してダメージを与えよう。

①は連射弾が自機に近付いてくるので、流れに沿って避ける。②はスピードの速い5WAY大弾に備え、画面最下部で待つように。③は、1回目は針弾連射の間に入って正面で撃ち込む。2回目は針弾の外側で左右に大きく動いて避けよう。④は画面最下部で針弾と通常弾の間をキープしつつ（Aボタンは押しっぱなし）、ボスの正面から少しずつ横にずれるように避ける。⑤は接近して撃ち込み、大弾が交ざり始めたら大弾と一緒に下へ移動して倒そう。

第1形態の攻撃パターン 1 2 3 4

第2形態の攻撃パターン 5

1 3WAY太弾ワインダー+9WAY弾／太弾ワインダーの中央が自機狙い。大きく動けば追い詰められることはない。 **2 10WAY大丸弾+3重12WAY弾**／両方の弾が重なった状態から、手前の弾が伸びるように飛んでくる。弾速が速いことに注意。 **3 2WAY針弾ワインダー+遅扇弾**／どちらも弾速が遅いため、ワインダーの間に入らなければ問題は無いだろう。 **4 針弾13WAY+丸弾14WAY**／少しずつ弾の発射間隔が短くなり、弾の密度が濃くなっていく。 **5 2WAY針長弾+うねりハート弾+丸大弾**／これも時間の経過とともに弾が増えていくタイプの攻撃。最初にどれだけ接近して撃ち込めるかがカギ。

Area V クモジを優先的に撃破

バエロドリーソを右→中央と順番に撃破し、続いてすぐに左端のクモジへ撃ち込んでいく。

クモジは撃破時に弾消し効果が起こる敵。耐久力が低いので、接近してできるだけ早く撃破し、弾消し発生中にほかの敵へ撃ち込んでいくといい。

その後はグワガウザの出現に合わせて左右に大きく動き、できるだけ出現即撃破を狙っていこう。

中ボス後、最初のバエロドリーソは右に出現。ここで出遅れるとかなり厳しくなる。

中央のバエロドリーソを撃破したら、そのまま左へ抜けてクモジへ撃ち込もう。

グワガウザは左右交互に出現する。2回目の弾を撃たれる前に撃破したいところ。

次ページへ

V ↑

Area Boss

IV ↑

III ↑

虫姫さま雑記帳 ●**ステージボスの移動パターン**：各ステージボスの動きは、プレイするたびに若干の違いが見られる。これは自機の動きに対応しているとの説もあったが、実際には完全なランダムだそうだ。衝撃の事実！

グワガウザ
針弾と扇弾を撃つ空中甲獣。数機連続で出現することが多い。

クモジ
丸弾をばらまく固定の地上甲獣。撃破すると弾消しが発生する。

Area VI ミズッシーは後回しでOK

グワガウザを左→右と倒したら、すぐに中央→左とカマギロスを撃破。このとき、右に出現するミズッシーは無視して、画面を左端までスクロールさせると非常に楽に進めるので覚えておこう。

左のカマギロスを撃破した後は、3体目のカマギロスが中央に出現するまでに少し余裕があるので、そのときに右のミズッシーを処理すればOKだ。

グワガウザを2体倒した後は、急いで中央のカマギロスへ撃ち込みに行く。

左のカマギロスを撃ちに行く際は、できるだけ左に移動して右の敵を画面外へ。

その後、右のミズッシーを処理してから中央のカマギロスを撃ちに行けばいい。

Area VII ヤマガルガに対する位置取りが重要

ここでは常にミズッシーやテンダロンが自機狙い弾を撃ってくるため、左右に大きく移動して敵弾を誘導することが必要となる。最初にヤマガルガに対して撃ち込む際は、まず左側へ位置し、敵弾の流れに沿って右へと移動していこう。

また、カマギロスの処理が遅れると厳しくなるので、出遅れないよう十分に注意を払っておきたい。

左のヤマガルガを撃破したら、右端まで移動してミズッシーなどを処理する。

すぐに右側のヤマガルガに撃ち込んで、撃破する直前に左へ移動していく。

カマギロスの弾は大きく回り込むように避け、順番に撃ち込んでいこう。

Area VIII ゴノハックスには張り付きが有効

バエロドリーソとカマギロスを順番に撃ち、左→右と3体連続でグワガウザが出現したら、続いてゴノハックスが出現する。ゴノハックスは出現と同時に横へ張り付き、ショットを全弾当てると安全に倒せる。グワガウザを撃破したら、すぐに画面上部へ移動してゴノハックスに張り付き、左→右の順に速攻で撃破して押されないようにしていこう。

左から右に移動〜すぐ左へ戻る、という動きで、敵弾を避けつつ中型甲獣を処理。

左から出現順にグワガウザを撃破していき、3機目を倒したらすぐに上へ移動。

ゴノハックスにはこの位置に張り付いて撃ち込む。最初の攻撃には当たらないぞ。

Area IX 敵弾を引き付けてゆっくりと移動

グワガウザを左→右→左の順番で撃破した後は、続く右のグワガウザを撃ちに行くのではなく、その位置をできるだけ維持。そして左側のヤマガルガにダメージを与えつつ、敵弾を引き付けて少しずつ右へ移動しよう。左のヤマガルガへ撃ち込みに行く際に、真下へ移動して時間を稼ぐのがポイントだ。あらかじめ自機を少し画面の上に移動させておこう。

グワガウザを3体壊した後、右の4体目を撃ちに行かずにそのまま下がる。

画面の一番下に着いたら、敵弾を引き付けながら右へ移動していこう。

左のヤマガルガは、残ったオプションのレーザーで撃破するぐらいで構わない。

Boss

IX

VIII

VII

VI

前ページより

オリジナルモードの場合

これまでのステージ同様、自機狙いの単発弾に十分な注意を払う必要がある。特にカマギロスなどの中型甲獣に撃ち込んでいるときは、テンダロンの自機狙い弾がミスの原因になりやすい。テンダロンは必ず処理しよう。

また、ツタツボからたまに発射される扇弾は、弾速が速く自機を正確に狙ってくるので、左右に移動する際は止まらずに移動し続けること。特に、画面を左右へスクロールさせているときは不意を突かれやすいので、レバーを横に入れ続けるよう意識しておきたい。

ツタツボに撃ち込む際は常に左右どちらかの方向へ移動し続け、自機狙いの扇状弾を外側に出てやり過ごしていこう。

虫姫さま雑記帳 **●オリジナルモード中ボス倍率の謎:**「中ボスの核となる部分にダメージを与えて撃破した」ときに限り、「中ボスを形成する当たり判定」のうち、ダメージを与えていた数の分だけ倍率が掛かる。各中ボスの核と当たり判定は次の通りだ。 ステージ2／核=頭、当たり判定=9個 ステージ4 核=頭、当たり判定=2個 ステージ5 核=顔、当たり判定=5個。 核の部分が画面外にあると、当然ながら倍率は掛からないので注意。

ルリイゴホォン・クリス

Stage-5 Boss

ルリイゴホォン・イメイゴウ

最終ボスだけあり攻撃は強力だが、当たり判定の大きさと動きの遅さに付け込むスキがある。接近して撃ち込み、攻撃がループする前に撃破せよ！

第1形態の攻撃パターン

1
●ワイパー針弾1
針弾を90°ほどの角度内に発射する。初期発射位置は自機を狙っているので、左右交互に移動して避けよう。

2
●5WAY高速ハート弾＋横並び遅扇弾
自機狙いの WAY 弾を大きく左右に動いて回避。横並び遅扇弾は特に問題無し。

3
●ワイパー針弾2
1の角度が広くなり弾数が増えたもの。基本的には1と同じ対処法だが、自機の位置取りに余裕が無くなる。

4
●半円丸大弾＋横並び丸大弾
これも自機の位置を狙ってくる攻撃。少しずつ発射時間が延びていくのが特徴だ。

5
●加速自機狙い丸弾＋ハート弾
左右をハート弾でふさがれたところに、中央から加速丸弾の弾幕が飛んでくる。

6
●火の玉＋全方位丸弾
火の玉はショットで壊すと撃ち返し弾（3WAY針弾）になる。少しずつ横に移動して対処していけばOKだ。

第2形態の攻撃パターン

7
●丸弾＋針弾＋横並び扇弾
針弾は弾速が速い上に長さがかなりあるので避けにくい。画面内を大きく動くと比較的楽に避けられる。

8
●加速大丸弾＋針弾
加速してくる大丸弾を左右にタイミング良く回避。弾が飛んでくる前からレバーを入れておいて構わない。

9
●2WAY撒き弾＋遅大丸弾
どちらの弾もかなり弾速が遅い。遅大丸弾が近付いてきたら、2WAY弾を見て大きく逆側へ移動していこう。

10
●連なり小丸弾
小丸弾がつながって棒のようになっている攻撃。弾の間に入り、その動きに合わせて避けていくしかない。

11
●塊弾＋大丸弾
塊弾は2種類が交互に発射される。この攻撃は自機狙いなので、少しずつ横に動くのが基本的な避け方だ。

12
●塊弾＋大丸弾＋ワイパー針弾
11の攻撃に針弾が加わったもの。時間とともに弾の密度がどんどん濃くなっていく。

攻撃1 ワイパーに合わせて移動

ボス本体にできるだけ密着した状態から、針弾が左から来たら右へ、右から来たら左と、交互に移動していこう。

このときにあまり横方向へ動き過ぎると、次の針弾の角度がずれてしまい、大きく回って避けるハメになってしまう。できるだけ早く切り返そう。

針弾の左右への振りに合わせ、左右に移動して避ける。切り返す際に少し上方向へ移動しておくと針弾全体を上に誘導でき、横方向に動きやすくなるので覚えておくといい。

ステージ5のボス戦でカギとなるのが、ボス本体にどれだけ接近して撃ち込めるか。特に1、3、4の攻撃は、避け方次第でほとんど密着したままダメージを与えられるため、本ボス戦での最も大きなポイントといえる。効率良くダメージを与えていけば、第1形態では5、第2形態では11の攻撃までにボスを撃破できるぞ。

ステージ5に限らず、すべてのボスの動きは基本的にランダム。毎回少しずつ異なるので、ボスの位置をしっかり把握し、的確にダメージを与えていきたい。ボスの見た目と当たり判定の違いは、ショットがどの部分で止まっているかで判断し、接触によるミスを避けよう。

第2形態になってボスの形が変わったときに、当たり判定も変化。接触しないよう注意！

攻撃7 画面端から端へ移動

画面端から反対側へと、敵弾を引き付けながら少しずつ移動して避ける。特に針弾をよく見て、自機を移動させる基準にしていこう。これは切り返す必要が生じたときも同様だ。

なお、攻撃の直前に3秒ほど撃ち込む時間があるが、ボスのツノに接触しないよう注意。

高さは画面真ん中辺りで、左右どちらかの端からスタート。針弾を必要最低限の横移動で避け、少しずつ逆側へ移動しよう。丸弾は判定が小さいので、間を一気に抜けるべし。

攻撃3 左右交互に張り付こう

ボス本体をなぞるように、反対側へ移動しつつ撃ち込むのが基本。例えばボスの右側からスタートする場合、まず画面上に移動し、下→左→上のように移動。そして、続く弾幕を同じ要領で下→右→上と避ければOKだ。敵弾の発射時間が少しづつ長くなることには注意しよう。

ボスの羽根の真下で撃ち込みつつ、敵弾が近付いてきたら凹型に移動して逆側へ。下→横と移動後に上方向へ移動するのが遅れたときは、大きく回り込むように移動しよう。

オリジナルモードの場合

第1形態に対しては、ボス正面をできるだけキープするのが基本。ボスからの攻撃のほとんどは、画面中央で避けることが可能だ。ボスの足からの弾は無視して中央からの弾のみ左右に避け、常にボスの正面をキープして効率良く撃ち込んでいこう。

ボス中央からの攻撃は、正面で左右に移動すれば避けられるものが多い。

第2形態は2番目の攻撃が非常に難しい。中央からの自機狙い弾を左右に避ける際は、左右の足からの弾の間を止まらずにくぐり抜けるといい。弾速と自機の移動スピードから直後の状況を予測し、常にレバーを入れっぱなしにして移動し続けよう。

この位置から外側へ抜けるときの思い切りが大事。動きを止めないように。

左右どちらかへ常に移動し続けると、避ける方向を迷わないのでオススメだ。

虫姫さま雑記帳 **●ショットの選択について：**すべてのモード、ステージにおいて、Wを使用するのが最も楽にゲームを進められる。ハイスコアを意識する場合はSを選択した方がいい場面もあるが、かなり正確なパターン作りが必要。一握りのプレイヤー以外は、ほぼ気にしなくて構わない。オプションについては、スコアを稼ぐ場合はトレースか、初心者にはザコを処理しやすいフォーメーションがオススメだ。

大人気&超高難度楽曲"蠍火"、ついにフルノートで攻略!!

beatmania IIDX 11 IIDX RED

ビートマニアIIDX11 IIDX RED
■メーカー　コナミ
■ジャンル　DJシミュレーション
■操作方法　7ボタン+1スクラッチ
■発売日　2004年10月下旬(稼働予定)
■使用基板　―――

今月は解禁後の大人気曲である"蠍火"をフルノート攻略!!　さまざまな難所を乗り越え、腕前アップを図ろう!!　また、『IIDX WAVE』で明らかになった各種スキンの出現条件を詳しく紹介していくぞ。

フルノート攻略

[DIRGE]

ピアノ協奏曲第1番"蠍火"

virkato

bpm=165〜188

ピアノ協奏曲という今までに無い作風の"蠍火"。[illegible]IIDXでピアノ曲といえばそう、階段譜面。"蠍火"もご他聞にもれず、階段譜面だらけです。加えてBPMが早い中でのBPM変化、さらには縦連打+スクラッチなど攻略要素盛りだくさんで、やり甲斐も満点!!

POINT A　6〜11小節目

BPM185の16分階段を裁き切れ!!

最初の5小節は"蠍火"の「プロローグ」といった簡単な譜面構成。ここを越えた6小節目からBPM185という速さで、怒とうの階段譜面が降り注ぐことになります!!　とはいっても、序盤にはSが出てこないので、階段譜面に対する運指の練習に専念できるのがうれしいところ。

激しい指使いが要求される階段譜面を処理するセオリーは、「両手で負荷を分散する」ということ。では、これを踏まえた上での運指の組み立てを、ポイントごとに紹介していきましょう。

●6〜7小節間の**5675**42**64**321+3246……**5675**を**右親中薬親**、**42**を**左人中**、**64**を**右中人**で取れば、次の**3212**を左手で処理できます。
●8〜9小節間の**675**42**64**321+332……**675**を**右中薬親**、**42**を**左人中**、**64**を**右中人**とし、次の**32132**を左手で。この程度の難度ともなると、片手で16分オブジェを5連続で処理する必要も出てきます。
●10小節目の**576**43**547**+721+6……**576**を**右親薬中**、**43**を**左中親**、**547**を**右親中薬**と取れば7と同時である**3**、続く**21**を左で取れます。
●11小節目の**4**+**6**32+71**4**+**6**……**4**+**6**を右手で取り、**321**を**左親人薬**、**2**と同時の**7**、続く**4**+**6**を右手で取れば簡単です。

POINT B　13〜14小節目

ちょっとだけ縦連打

12小節まで続く怒とうの階段地帯を抜けると、**221**+**41**+**43**+**53**+**52**+**6**といったように、縦連打譜面が少しだけ登場します。楽曲のBPMが非常に早いため、連打が間に合わなくてもしょうがない部分はありますが、後半にはさらにすごい縦連打が待ち構えているので、ここで縦連打の出来具合をテストしておきましょう。グルーヴゲージが大きく減少するようなら、クリアには黄色信号かも……。

注意事項　本文中の略記について:スクラッチはS、鍵盤は左から**1234567**と太字で表記しています。譜面のオブジェクトの色に合わせて、白色になっているのが白鍵盤、グレーになっているのが黒鍵盤を表します。また、使う指に関しては**右親**:「右手の親指」を表す。以下、右手なら人差し指=**右人**、中指=**右中**、薬指=**右薬**と表記しています。左手についても**左親**、**左人**……と、同様の法則です。

ヨーロッパの4つのリーグのチームや選手たちが登場する！

ついにイタリア以外のヨーロッパのリーグが収録されることになった。登場す[illegible]

次はヨーロッパ全土が舞台！

WCCF 新シリーズ開幕！

巻頭のショーレポートでも紹介されたが、WCCFの新バージョンがついに発表となった。ここでは、ショーリポートでお伝えしきれなかったゲームの情報をお届けする。さまざまなポイントが新しくなった新バージョン。稼働までしばらくの辛抱だ。

レギュラーリーグがさらに進化を遂げた

レギュラーリーグに2部制が導入される。プレイヤーは最初、下位グループとなるディビジョン2でスタートする。そこで2位までに入ると、ディビジョン1へ昇格。さらにハイレベルな試合が展開されることとなる。これにより、同じレベルのプレイヤー同士が対戦する仕組みになった。ちなみにディビジョン1で7位以下になると、ディビジョン2へ降格となってしまう。

開発現場から全国のWCCFサポーターへ

WCCFサポーターの皆さま、こんにちは！　お待たせしました。WCCF第三弾の発表です。今回は、WCCFというゲーム名に込められている「ワールドクラブ」に一歩近付いた記念すべき作品です。

ゴーストチームによるネットワーク大会も、カップ ウィナーズ カップのガチンコ勝負とは違った意味で、定期的に全国規模の腕試しが可能になりますので、期待していてください。

それでは、今後ともWCCFの応援をよろしくお願いいたします。

WCCFプロデューサー　土屋淳一

ゴールパフォーマンスやフェイントなど選手独自のモーションを追加！

新バージョンではAIも調整され[illegible]

セガアリーナバドゥ アクセスマップ

セガアリーナバドゥ

セガアリーナバドゥ
住　所：大阪府大阪市西区千代崎3丁目北2-3
ＴＥＬ：06-6583-5100
アクセス：地下鉄鶴見緑地線「大阪ドーム前千代崎」駅下車すぐ

次回開催場所告知！

12月の「WCCFトレーディングツアー」は、イベント会場としておなじみのセガアリーナバドゥで開催。当日右下のチケット、もしくは1月14日（金）発売の週刊ファミ通1月28日号付属のチケットを切り取って持参してくれた人にはいいことがあるので（チケットが無くても参加できます）、ぜひ参加してネ！

ARCADIA 2月号
セガアリーナバドゥ
トレーディングツアー
チケット

[illegible]

WCCFトレーディングツアー リポート！！

ポージングトレードは[illegible]た者勝ち！　手前の人くらい気合いが入っていると[illegible]

イベント終了後は、[illegible]全員と個人トレード。最後まで残ってくれた方々に感謝！

今月は、宮城県にあるセガアリーナ富谷での模様をリポート。今回は開催時期が「Ver.2.1」が稼働する直前であったため、会場の入り具合が心配だったが、ふたを開けてみればビックリ！　約90人のWCCFファンが駆け付けてくれて、イベントは大いに盛り上がった。みんなホントにありがとう！

イベント内容の方はというと、今回も充実。クイズ、ポージング、リフティング、オークションなどのトレーディングで、MVPネドヴェド、MVPトッティ、TSヴィエリ、ウェア、バレージ…など、のどがから手が出るようなレアカードがバンバン飛び交った。プレゼント抽選会では、ファミ通編集部カミカゼ長田がもらってきたヴェンゲル監督サイン入りのカヌカードも飛び出したぞ！

ついに新バージョンが発表となったWCCF。筐体やロゴがこれまでのアズーリ[illegible]
残念ながら現時点での稼働日は未定。プロデューサーの土屋さんの言葉通り、[illegible]

ヒーロー適性を高めて真のヒーローに！

五つのステージをクリアすると解禁される最終ステージ「セイギノヒーロー」に迫る。ヒーロー適性を示す六角チャートも要チェックだ。

セイギノヒーロー
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー
■発 売 日：2004年11月発売（稼働中）
■使用基板：－
Text:閃屋

SEIGI NO HERO 正義のヒーロー セイギノヒーロー®

 Produced by SHIGENOBU MATSUYAMA

SEIGI NO 攻略 FILES

セイギノヒーロー

国会議事堂でクーデター勃発
人質になった総理大臣を救出し、日本の明るい未来を守れ！

ここでは、ほかのステージで登場した武器アイテムがすべて登場する。基本的に武器は切り替えできないので、必要に応じて武器を拾って応戦していこう。逃げ遅れた国会議員やマスコミ関係者が多数居るので、ボスとの決戦を迎える中庭まで、神経をとがらせて突き進もう。

BOSS

クーデター首謀者 鴇田芳樹

戦車で移動中のボスが頭を出したら狙撃しよう。成功するとボスが中から出てくるので、足元を狙うか、斬り掛かるときに跳躍した瞬間を狙い撃とう。

第二形態の攻撃時は、体の上部に弾を防ぐ効果がある。注意しよう。

プレイ後にヒーロー適性を見て自分の正義を反省しよう

クリアすると総合結果が表示される。形の良い六角形に近付けるのは相当骨が折れる。

本作は、デッドヒートシステムで抜きつ抜かれつ先を急ぐ遊び方が熱いが、ステージごとにプレイを終えるとレーダーチャートで表示される、『ヒーロー適性』を気にしつつプレイするのも楽しいぞ。ヒーロー適性には、命中率やコンティニュー数のほか、素早い行動や一般市民への誤射の数なども影響し、より丁寧なプレイが求められる。項目ごとにライバルと競うのもまた熱いのだ。

ライバルより早く進むのも重要だが、ヒーローらしからぬ行動は慎もう。市民への誤射は絶対禁止。

ヒーロー適性の詳細に迫る!!

ヒーロー適正を表す六角チャートには六つの項目があり、10段階のレベルがある。良い総合結果を出すと大きな六角形に近いチャートが完成するぞ。各項目の詳細は左のようになっているので、自分の不得意な分野を伸ばすように心掛けてプレイしよう。

正義を貫いて洗練されたヒーローになろう

勇　気

ゲーム開始からの総コンボ数が30を超えるたびに、レベルが「1」加算される。コンボが途切れても総コンボ数という値はリセットせずにカウントされる。ムダ弾を撃たないよう気を付ければ比較的上げやすい。

リーダーシップ

ライバルより先にパートをクリアする（ステージ内の2カ所のゴール地点への到達と、ボス戦でボスを倒す）ことで、リーダーシップの値が上昇する。常にライバルの先を行けば自ずと評価が上がるのだ。

スピード

ステージごとに内部的に定められた基準タイムより、5秒早いとレベルが「1」加算、遅いと減算される。

体　力

それまでにクリアしたパート数（最大クリアパート数）が増えると上がる。コンティニューしてもオッケーだ。

知　性

知性には、犯人と市民を見分ける能力が反映される。つまり命中率を上げ、一般市民や仲間への誤射を減らすことで値が上がるぞ（命中率とは、発射した全体の弾数の内、犯人に命中した弾の割り合いのこと）。

闘　志

1クレジットで、プレイ続行中にクリアしたパート数が増えることで闘志の値が上昇する。一つでもパートをクリアすれば、ある程度の値が上昇するが、コンティニューするとリセットされてしまうぞ。

セイギノヒトコト セイギノスコア：本作では敵をコンボで倒すと、基本点に追加点が加算されていく。これは珍しくないが、コンボが続くと敵の当たり判定が小さくなっていく特徴を持っている。パートクリアボーナスでは、ライバルに勝ったプレイヤーは完全走破しているため基本点を丸ごと得られるが、負けたプレイヤーは途中終了となるため獲得する点が下がるぞ。

Virtua Striker 4™

まだまだ研究は終わらない!!

まだまだ研究の余地がある『バーチャストライカー 4』。今月も前号に引き続き、ショップで手に入れられる新戦術の解説をしていこう。ライバルたちに遅れを取るな!!

Text：たてしゅ

『バーチャストライカー 4』オフィシャルサイト　http://www.virtuastriker.net/

ちょっとイイ話 守備戦術に切り替えたら……

ディフェンス時にダッシュボタンを使用すると、ドリブル時と同様に小回りの利かない動きになってしまうことにキミは気付いているかな？

相手のすぐ近くでダッシュをすると、うまく正対できないため簡単にかわされてしまう。慌てて飛び込まずに、まずは相手の向きを確認してからプレスをかけよう。

間合いが離れている場合は、ショートパスボタンを使って詰めていくといい。ダッシュボタンは画面内に味方が居ないときや、背後のボールを追うときに使うようにしよう！

相手の進行方向へ回り込め！

画面にはカーソルしか表示されていないが、この状態でも実は選手を操作することが可能。相手に悟られないように正面へ回り込め！

相手のコースに先回りして、正面からタックルを狙え！

バーチャストライカー4
■メーカー：セガ
■ジャンル：サッカー
■操作方法：アナログレバー＋4ボタン＋3戦術ボタン
■発売日：2004年10月末（稼働中）
■使用基板：TRIFORCE

逃げ切るための"秘密兵器"！ 両サイド守備

サイドバック（またはウイングバック）の上がりを抑え、攻守のバランスを整えてくれるという実にありがたい戦術。攻撃参加したサイドバックの裏を突かれ、失点するというパターンが本作ではよく起きるが、このリスクを大幅に軽減することができる。ラインディフェンス使用時は特に有効だ。

この戦術で最も注目したいのは、「オフェンシブ」との併用ができるということ。戦術を「ディフェンシブ」に切り替えると味方の上がりが少なくなるため、なかなか得点チャンスが作れないのは周知の通り。だがこの戦術だけを使用すれば、相手の逆襲に備えつつ得点も狙っていける。最終ラインをガッチリと固めて、スキあらば反撃を狙える秘密兵器なのだ。

サイドバックに攻撃参加をさせると、どうしてもスタミナを大量に消耗してしまうが、この戦術で無用なスタミナの浪費を防げるのも大きなメリット。リードを奪ったら、サイドに守備力の高いセンターバック適性の選手を配置して守りを固めるのも面白い。前述した「両サイド攻撃」に対抗する戦術としてももちろん使えるので、購入したら即試しておきたい。

ボールを奪ったら、あわてずにフリーの味方へパスを出していこう。

サイドのスペースをあらかじめ埋めておけるのが最大の強み。カウンターを見事に封殺！

フィールドいっぱいにボールを散らせ！ 両サイドアタック

左右両サイドを味方選手が積極的に上がってくるという超攻撃的な戦術。3トップを採用し、サイド攻撃を重視している人は必ず試しておきたい。

相手がリベロまたはスイーパーシステムの場合には特に有効で、両サイドに開いたフリーの味方にボールを出すことで、センターバックを外へ引っ張り出すことができるのだ。こうなればもう万々歳、そのままサイドをえぐってセンタリングを入れたり、中央に居る味方へスルーパスを出してシュートを狙うなど、多彩な攻撃を繰り出せるのだ。先月号で紹介した「中央突破」とうまく使い分けて、相手をほんろうしよう！

また、スローインやフリーキックといったリスタート時のポジショニングにも注目したい。なぜか相手がマークを外し、サイドに開いた味方が全くのフリーで待っていることがあるのだ。特に相手からは発見されにくい、逆サイドに居るFWや、サイドのMFの位置はレーダーチャートで必ず確認しよう。

なお、この戦術はボタンを押したままでも機能するので、じっくりと味方の位置を見極めて、フリーの味方を見付けたらどんどんボールを回そう。

サイドからチャンスを演出。一度ポストプレイヤーへ預けてから展開するのも有効だ。

前線でフリーの味方を発見したら、思い切ってロングパス！

VS4豆知識　**画面外の選手を動かせ!!**：本文でも触れたように、カーソルのみ表示された状態での選手操作は超重要。ドリブルやパスカットだけではなく、攻撃時にはパスを受ける選手のポジションを微調整するときにも使えるのだ。相手よりも早く先に動き出して、主導権を握ろう!!

リアクションサッカーをするならコレ！ 全員守備

FWまでもがポジションを下げて、積極的にディフェンスに参加するという超守備的な戦術だ。

最終ラインが低くなり、かつFWもポジションを下げるので、縦のロングパスはほとんど通らなくなるのが強みだ。「オフェンシブ」でずっと戦い続けたために、1本のロングパスで裏を取られて失点を許してしまった、という苦い経験がある人（筆者もそうです……）はぜひ試してほしい。ゴールキックなどの高いボールに競り負けても、あらかじめポジションを下げておけば高確率でこぼれ球を拾えるハズだ。

ボールを奪った後にカウンターを仕掛ける場合は、戦術ボタンを必ずOFFにしてから攻めること。ONのままでも得点を取ることは可能だが、相手ゴール前までは三人程度しか上がってこないため、ロナウドやアンリのように突出した能力を持った選手が居ないと難しい。「カウンターアタック」の戦術同様、相手がボールを持っている場合はON、取り返したらOFFに切り替えるという習慣をつけておくといいだろう。

反撃しようにも、これでは枚数が圧倒的に足りない……。戦術変更はこまめにすること！

FWもポジションを下げて守備に参加する。ただし、スタミナの使い過ぎには注意！

玉砕覚悟!? 捨て身の反撃 全員攻撃

フィールドプレイヤーのほぼ全員が相手陣内に入って攻撃に参加するという、まさに捨て身の攻撃戦術。両サイドバック（またはウイングバック）に加え、センターバックまでもが積極的に上がっていく姿は圧巻だ。

これまでに登場した戦術の中でも最も攻撃的な戦術だが、当然ながらその分リスクも大きい。キックオフ直後から使用するにはあまりにも危険なので、リードを許したときの「切り札」として、試合終盤までとっておいた方が無難だ。

戦術使用時のボール支配力はもちろん折り紙付き。中盤で常に数的優位の場面を作り出せるので、パスコースに困ることはまず無いだろう。フリーの味方へダイレクトまたはワンタッチでどんどんパスを回して、相手のマークを剥がしていこう！

そして大切なことは、攻撃は必ずシュートで終わらせること。途中でボールを奪われたら即失点、というつもりでプレーしよう。カウンターからトドメを刺されないよう、くれぐれも中盤ではドリブルを多用しないように！　さもないと、下の写真のように悲惨な結末を迎えてしまうのだ。

カウンターをくらうとこの通り。ボールを持ったら、必ずシュートで攻撃を終わらせろ！

リードされたらリスクには目をつぶって攻め続けろ。ちなみにここが最終ラインだ（！）。

VS.NET 通信　～第５回～

今回は、3月からショップで発売予定の新アイテムを一挙に紹介しよう。以下の写真は、筆者イチ押しの新作アイテム3点だ。これらのアイテムでフィールドに映える選手をカッコよく演出するのもよし、相手を笑わせるのもまたよし。それにしても、次から次へといろいろな種類が出てくるなあ……（ゴールドがいくらあっても足りませんよワタクシ）。

新アイテム「ツッパリシリーズ」はいかが？

ツッパリグラサン　金髪リーゼント　リーゼント

<まだまだあるぞ！　3月発売予定の新アイテム>

●戦術／パフォーマンスアイテム

・マンマーキング　・チェンジサイド　・カテナチオ

●髪型シリーズ

・バーコード　・スナイパーカット

●その他のアイテム

・スナイパーサングラス

SPシュートを使いこなそう!!

前号で解説したように、2回目のシュートボタンを押すタイミングが選手のモーションによって異なるため、SPシュートをマスターするのはなかなか難しい。

そこで活用したいのが直接フリーキック。相手の邪魔が一切入らない上に、キックのモーションが毎回ほぼ同じになるので、練習するにはまさにうってつけなのだ。

どんなに距離が遠くても構わないので、SP弾丸シュートで直接ゴールを狙ってみよう！　なおSPドライブシュートの場合は、距離が遠いとGKの手前でバウンドして威力が落ちてしまうので注意。

ゴールまで距離があり、かつ角度の無いこんな位置からでも……、

相手GKの頭上を越えて、そのままゴール！ SPドライブシュートならではの妙技だ。

SP弾丸シュートを使えば、こんなに遠い位置からでも……、

ノーバウンドで相手ゴールを強襲!!　GKが弾いたら、こぼれ球を狙うのも忘れずに。

スルーパスを決めるコツ：ドリブルしながらゾーンをカバー中の相手DFに近付き、プレスをかけるためにゾーンを飛び出して寄せてきた（カーソルが切り替わった）瞬間にパスを出してみよう。DFの裏へ高確率で通せるハズだ。蹴る瞬間にフィールドではなく、レーダーチャートを見た状態でパスができるようになればベストだ!!

一体どのキャラが強いのか？ あの男がついに語った！

CAPCOM FIGHTING Jam

CAPCOM FIGHTING Jam

■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+6ボタン
■発 売 日：10月中旬(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246

Impression

[illegible]

各キャラにトゲがあり、組み合わせ次第でどのキャラも活きる本作。今回は各キャラの性能比較と相性について大分析。カプコン格ゲーの聖地、新宿モアのプレイヤーたちに突撃取材をして最新情報を聞いてきたぞ！

Text:アルカディア カプジャムチーム

巻での対戦や、闘劇予選を見ていると、本作におけるスイッチタッグシステムを有効に活用しているプレイヤーが少ないことが目に付いた。

発売から約4カ月の月日が過ぎたが、多くのプレイヤーは使い慣れたキャラのみで対戦しているのが現状だ。

まずは本作における、各キャラの性能を知ってもらう必要があると考え、今回の企画の実行に至った。

分析表を作成するに当たり、本作の対戦が最も盛んに行なわれていると言われる、新宿のアミューズメントフォーラム モア(以下モア)を取材現場に選ぶことにした。

取材当日には、既に闘劇予選を突破したプレイヤーが数多くおり、最新の対戦事情を基にして、各キャラの性能をについての、簡単なアンケートに答えてもらうことができた。

「神」への依頼

モアのプレイヤーたちから得た情報を基に、「2D格ゲー界の神」と呼ばれる「ウメハラ」氏に、分析表の監修の話を持ちかけてみた。

これは、彼自身が本作を好んでプレイしているということと、彼は『ストII』、『ヴァンパイア』、『ZERO』、『ストIII』、の対戦に熟達しているということが理由だ。

この依頼に「ウメハラ」氏が快く応じてくれたので、より興味深い分析表ができたぞ。

特別企画!! ウメハラ監修 全21キャラ分析表

本作ではキャラの相性が非常に重要視されている。スイッチタッグシステムによって、バランスのいい二キャラ選ぶためには、全キャラの性質を知る必要があるのだ！

固有システムはあるが、ゲージ効率が悪過ぎるか……

イングリッド

攻めは技に特殊なものが多いため、どれも使い勝手が悪い。ダメージ単価が低く、連続技にもしづらい。守りは、無敵技はあるが空中ガード可能なため、性能が悪い。最大の欠点は非常にたまりづらいゲージにある。これにより、固有ゲージ使用技を使う余裕が無く、大ダメージを与えるチャンスが少なくなってしまう。

攻撃能力 D / 防御能力 C / ゲージ性能 C

STREET FIGHTER II

攻撃力が高く、ゲージをためやすいという利点はあるものの、ラッシュから大ダメージを与えることが難しい。勝つためには、丁寧なプレイが要求される4キャラだ。

ベガ

攻めは、技の判定は強力だが、単調になりやすい。相手を崩せないのが欠点だ。守りは、ベガワープが高性能で、どんな状況でも回避できる。ダメージを与える手段は乏しいが、体力をリードしたら、逃げながら相手の不意を突けるので強い。スーパーコンボは切り返しにしか使えないので、課題は体力をリードするまでの立ち回りだ。

攻撃能力 D / 防御能力 A / ゲージ性能 C

ザンギエフ

攻めは、近距離では強力だが、機動力の低さから近づくまでに時間がかかる。守りは、体力が最も多く、切り返し行動が豊富。各種ダメージが高いので、非常に強力だ。飛び道具に対応しにくく、体力を削られやすいのが欠点だ。ゲージはたまりやすくスーパーコンボが強力なので、いかにして決めるかが課題となる。

攻撃能力 C / 防御能力 A / ゲージ性能 B

ガイル

攻めは、飛び道具が機能する相手には強い。相手を崩すことが難しいので、うまく相手に対応してダメージを与えていく。守りは強力なので、体力をリードしている状態では非常に強い。スーパーコンボによるダメージが見込めないため、逆転性は非常に低い。常に体力リードを保ち、冷静に相手に対応するのが課題だ。

攻撃能力 B / 防御能力 A / ゲージ性能 D

リュウ

攻めは、高性能な飛び道具を持つものの、打撃が単発になりやすいのが欠点だ。守りは、無敵技を持ち、技の判定が強い。しかし、リーチが短く、対応力が低いことが欠点だ。高性能な真空波動拳を使えるようになると、立ち回りでの対応力が飛躍的に増すので、強くなる。ゲージをためる手段が多いので、常に意識して闘うのが課題だ。

攻撃能力 B / 防御能力 C / ゲージ性能 A

よもやまCFJ

●新宿 アミューズメントフォーラム モア：4Fは2D格闘ゲームの聖地と呼ばれ、『カプエス2』、『GGXX』、『KOF』の有名プレイヤーが多く集う、新宿歌舞伎町前のゲームセンター。週末や大規模な大会の前後日は遠征者も含め、お店には入り切らないほどのプレイヤーが訪れる。昨年の闘劇にも多くの常連が代表選手として参加していた。1PLAY50円。

VAMPIRE

リーチと機動力に優れ、どのキャラも扱いやすい。チェーンコンボがあるので、ゲージがたまりやすい上に、攻守のバランスもいいので人気がある4キャラだ。

ジェダ

攻めは、空中で出せる技が非常に強力。さらにそこからのラッシュで大ダメージを与えることができる。守りは、体が大きく、地上での対処は弱いが、一気にやられてしまうことは少ない。ゲージはたまりやすいが、有効に使い切れない場合が多く、使用方法が課題となる。苦手キャラが少ないことも特徴の一つだ。

攻撃能力 A　防御能力 B　ゲージ性能 B

アナカリス

攻めは空中からも地上からも強力。相手を崩す能力が高く、攻めながら相手の切り返し行動に対応しやすい。守りは、強力な対空技を２種類持ち、切り返しが豊富なので、ガードキャンセル攻撃や通常投げが無いという欠点は補える。ゲージを使用して大ダメージを与えることができないので、ゲージの使用方法が課題となる。

攻撃能力 S　防御能力 S　ゲージ性能 B

フェリシア

攻めは、ダッシュとジャンプからが強力。地上技のリーチが長いので、先手を取りやすい。守りは、全キャラ中最も体力が少ないという欠点がある。しかし、ガードキャンセル攻撃が切り返し技として強力なので要所で使うことが課題となる。ゲージ使用技は各種性能がいい。中でも２種類ある追い打ち攻撃は強力だ。

攻撃能力 A　防御能力 C　ゲージ性能 B

デミトリ

攻めは、強力なジャンプ攻撃があるが、相手のガードを崩せないのが欠点だ。守りは、さまざまな攻めに対応できる対応技を持ち、回避行動が豊富。ゲージ使用技は各種使いやすく、状況に応じた使い方ができる。一部、飛び道具がしゃがみ状態に当たらないキャラが居るので、それらのキャラには闘い方を変える必要がある。

攻撃能力 C　防御能力 A　ゲージ性能 A

キャラ分析の基準

キャラを分析する上で気になるのは、どういった基準で評価したのかということだろう。評価の基準となった考え方を知り、分析表をより深く理解しよう。

立ち回りの目的

キャラ分析の評価基準は、攻撃能力と防御能力とゲージ性能の3項目とした。

今回の分析では立ち回りの目的は残り体力、残り時間、ゲージ状態によって常に変化するものだと考えている。状況によって攻撃と防御という行動の有効性が変わるからだ。

そこに、ゲージが絡むと攻撃と防御におけるリスクとリターンが大きく変化する。

例を挙げると、強力なスーパーコンボを持つリュウは、ゲージがたまると立ち回りが強くなる。これは攻撃や防御の中で、常に相手にスーパーコンボを警戒させながら行動できるからだ。

こうした考え方を基に全キャラの性能を評価した。

各項目ごとの説明を下に詳しく書いたので見て欲しい。

攻撃能力

攻撃能力の評価は、攻めにいった際の、ダメージ単価とダメージの与えやすさを基準とした。飛び道具での削りが見込めたり、中段攻撃でガードする相手を崩しやすかったり、投げで効率的にダメージを狙えるキャラを、高く評価している。

なお、ゲージ使用技は考えないものとした。

防御能力

防御能力は、相手の攻めに対しての、回避行動や切り返し技、対応能力を基準とした。

中でも、守りながら相手の体力を減らすことができる、高性能な飛び道具の存在は大きく評価している。

相手まかせの対応になる本作のブロッキングは、有効な手段としては考えていない。

なお、こちらでもゲージ使用技は考えていない。

ゲージ性能

ゲージ性能とは、ゲージ使用技の有効性と、立ち回りから生まれるゲージ増加の効率を基準とした。その上で、ゲージが使える状態での、立ち回りの強さも考慮している。

例えば、強力なオリジナルコンボがあるガイの場合。一連の立ち回りがゲージ増加に結びつかないキャラなので、結果的に勝つために必要な分のゲージがたまりにくい。

このようなキャラは強い状態はあるが、結果的に勝つことが難しいので、ゲージ性能は高く評価していない。

STREET FIGHTER Ⅲ

立ち回りでは苦戦をするが、ゲージたまれば形成逆転。固有システムのブロッキングを、うまく使えばどんな相手にも勝つチャンスはある4キャラだ!

チュンリー

攻めには、使いやすい飛び道具と突進技があり、技の判定も強い。守りは、対空技が強く、要所でブロッキングを絡めて、大ダメージを狙える。『ストⅢ』キャラの中で唯一、遠距離でのブロッキングから鳳翼扇を連続技にすることができるので、ゲージがあるときは立ち回りの強さが増す。課題はブロッキングからの反撃の判断だ。

攻撃能力 B　防御能力 B　ゲージ性能 A

ユリアン

攻めは、ジャンプ攻撃が強力で、技のリーチがある。さらに、相手を崩す手段が豊富なのでダメージを与えやすい。守りは、強力な対空技があり、回避行動が豊富な上、ブロッキングもできる。各種スーパーアーツが高性能なので、ゲージがたまれば、さらに脅威が増す。勝つために必要な材料は、すべてそろっているといえる。

攻撃能力 A　防御能力 A　ゲージ性能 S

ユン

攻めは、判定が弱く、返されやすい。守りは、頼れる技が無いのでブロッキングでカバーしなければならない。ゲージがたまれば、打撃、投げのどちらからでも強力なコンボを決める機会があるので、相手に対して相当なプレッシャーを与えることができる。課題はゲージがたまるまでの立ち回りと、要所でのブロッキングとなる。

攻撃能力 C　防御能力 C　ゲージ性能 S

アレックス

攻めは、ブロッキングを盾にしたハイジャンプが強力。しかし、地上からの接近手段が乏しいので単調になりやすい。守りは、ブロッキングで対応することが多く、安定して対応できないという欠点がある。ゲージ使用技の破壊力は強力だが、決める機会が少ない。攻守においてブロッキングをうまく使っていくことが課題だ。

攻撃能力 B　防御能力 C　ゲージ性能 B

よもやまCFJ
●今回の情報協力＆アンケートに協力してくれたモアのプレイヤーの皆さん：伊予、柏木、こめまる、志郎、ダン、ティンカ、トガワ、ナオリ、にっと、レミ夫（50音順 敬称略）

WARZARD

強力なリーチと性能のいいゲージシステムを武器に闘う、特殊な4キャラ。それぞれが強烈な個性を持っているので、普通では物足りないという人にお勧めだ!

ヨール

立ち回りでは攻め、守りにおいて頼れる技がないのが欠点。飛び道具を2種類使えるので、ゲージはたまりやすい。トリッキーに立ち回りながら、うまくゲージをためて長期戦に持ち込めば勝機はある。ゲージの使い道が勝敗を左右するので、相手によって使い分けて、効率よく闘うことが課題だ。

攻撃能力	防御能力	ゲージ性能
C	C	A

ハウザー

攻めは、常に相手が射程距離におり、ダメージ単価が高いという強みがある。しかし、単調になりやすいのが欠点だ。守りでは、体力が多く、投げ間合いは広いが、体の大きさが不利となり、上空からのラッシュが非常につらい。ゲージがたまれば、切り返す手段が増えるので、それまでの立ち回りが課題だ。

攻撃能力	防御能力	ゲージ性能
B	C	C

ムクロ

攻めは、ダメージ単価が低いという欠点があるので弱い。守りは、飛び道具を持ち、回避行動や、切り返しの手段が豊富なので非常に固い。特筆すべきはゲージ性能で、『ウォーザード』キャラでは唯一、LV3以上使用可能技を持つ。各種ゲージ使用技もキャラの性質と相性がいいので長期戦が向いている。

攻撃能力	防御能力	ゲージ性能
C	A	S

レオ

攻めは、技のリーチが長く、ジャンプ攻撃が強力。相手を崩す手段を持っているが、接近戦で小回りが利かないという欠点がある。守りは強力な対空技はあるが、ラッシュに弱い。ゲージ使用技は性能がいいため、攻守の欠点をうまく補える。単発技が多く、ゲージがたまりにくいので立ち回りでどう補うかが課題だ。

攻撃能力	防御能力	ゲージ性能
B	B	A

分析表Q&A

今回掲載した分析表を情報提供者たちに見てもらい、聞かれることの多かった質問と、それに対する「ウメハラ」氏の回答をまとめてみたぞ。これを読めばより深く意図が理解できるだろう。

Q データ表で、強く評価されているキャラを組み合わせれば勝てますか?

A [illegible]

Q ブロッキングのある「カプジャム」において、飛び道具ってそんなに強いの?

A [illegible]

Q DからSまでの評価の差はどの程度あるのでしょうか?

A [illegible]

Text:ウメハラ

4強キャラの関係

分析表で高い評価を受けた4キャラについて、アンケート調査をしたところ、図のような関係が浮かび上がった。

左側には、キャラごとの性質と有利になる組み合わせのポイントを解説したので見てほしい。

アナカリスvs.かりん

空中から攻めることでかりんの行動を制限できるので、ペースをつかみやすい。ダウンを奪えば、強力な中段攻撃から大ダメージを狙える点もポイントだ。

かりんvs.ユリアン

通常技の相性が良く、先手を取りやすい。ユリアンは防御能力は高いが、オリジナルコンボを切り返す手段が乏しい。積極的に大ダメージを狙える点がポイントだ。

ユリアンvs.アナカリス

ブロッキングを盾に、アナカリスに近づきやすく、ダメージを奪いやすい。ゲージを有効性がポイントとなり、効率よく活用できるユリアンが勝ちやすい。

ジェダvs.アナカリス、かりん、ユリアン

攻撃能力が高いので、どのキャラともいい勝負ができる強みがある。しかし特別有利な相手は居ないので、どのキャラにも楽はできない。

アナカリス
ジェダ
ユリアン
かりん

よもやまCFJ

● **4強キャラの関係補足1:** アナカリスには通常投げが無いが、投げ抜けはできる。投げ間合い外では小技が出るので、投げを警戒しながら反撃することができる。

● **4強キャラの関係補足2:** バランス良く上位と闘えるジェダだが、強力なジャンプ攻撃と、無敵技を持つデミトリが苦手キャラ。画面端でのラッシュが特につらい。

STREET FIGHTER ZERO

しゃがみ状態の座高が低く、デミトリのカオスフレアをかわせるという特性を持つ。ゲージを100%までためるのが難しい本作でどのように立ち回るか、オリジナルコンボさえ使えれば、非常に強い4キャラだ。

かりん

攻めは移動スピード、技の性能、コンボ能力が高いので強い。守りは、当て身や対空技はあるが、投げの後にやられ判定が残るのが欠点だ。しかしオリジナルコンボが高性能なので、ゲージ50%以上の状態から大ダメージが狙える。強力な攻めで、まとわりついてゲージをためて相手を倒すという闘い方ができる。

攻撃能力 A
防御能力 B
ゲージ性能 S

ローズ

攻めは、移動速度が遅く、相手を崩せないので弱い。守りは強力だが、常に地上にいなくてはならないため、対応力が無いのが欠点。ゲージがたまれば、高性能なゼロカウンターを盾に、相手の行動を制限できるので主導権を握りやすい。立ち回りでのゲージ効率を上げて、常にゼロカウンターを使える状態で闘うのが理想だ。

攻撃能力 C
防御能力 B
ゲージ性能 A

ガイ

攻めは、技の性能はいいが、相手を崩すためにリスクが生じるのが欠点が致命的。守りは対空技に不安がある。ゲージがたまれば、オリジナルコンボによってさまざまな状況から大ダメージを狙えるので強い。課題は、立ち回りがゲージ増加につながりにくことなので、相手によって攻め方を工夫してゲージ効率を上げることだ。

攻撃能力 C
防御能力 B
ゲージ性能 B

さくら

攻めには使いやすい技がそろっているが、大ダメージを与えられないのが欠点。守りは回避行動と切り返しが弱い。ゲージがたまれば強力なオリジナルコンボがあるので、相手にとっては脅威だが入力の難度が高いという欠点がある。徹底してゲージをためて、オリジナルコンボにすべてをかける闘いをするのがベストだ。

攻撃能力 C
防御能力 C
ゲージ性能 B

ゲージからチームバランスを考える

本作ではキャラクターの相性も重要だが、スイッチタッグシステムを利用してゲージを効率よく使うことも大切だ。

出展作ごとのゲージ特色は左の通り、ここではその特色を基に、偏りが特に目立つキャラをまとめてみたぞ！

出展作ごとのゲージシステムの特色

STREET FIGHTER II	たまりやすいが持て余す。
VAMPIRE	あるていど自給自足できる。
STREET FIGHTER III	たまれば強いがたまりにくい。
WARZARD	ムダ無く使うことができる。
STREET FIGHTER ZERO	必要な分をためられない。
CAPCOM FIGHTING Jam	非常にたまりにくく、持て余す。

ゲージ供給タイプ

・**ガイル**　ソニックブームが主力となるので、ゲージはためやすい。しかしスーパーコンボが使いにくいので、ゲージを持て余すことが多い。

・**ザンギエフ**　ゲージをためやすく、スーパーコンボも強力だが、基本的なダメージ単価が高いのでゲージを使わずに相手を倒すことができる。

・**ベガ**　時間を使った闘いができる半面、スーパーコンボを連続技にしにくいのでゲージを有効に使いにくい。

・**ムクロ**　ウォーザードキャラではあるが、ゲージ回転に優れ、時間を使うキャラなので、自らもレベルアップしつつ、次にゲージを引き継ぐといった闘い方もできるぞ。

ゲージ放出タイプ

・**ユン**　打撃、投げのどちらからでも、ワンチャンスで試合を決めてしまうコンボの破壊力を持つ。

・**春麗**　ブロッキングの重圧が大きく増し、立ち回りが大分有利になるぞ。

・**さくら**　最高クラスの破壊力のオリジナルコンボを盾に闘えるので強力だ。

・**ローズ**　強力なゼロカウンターを使い、常にリードした状態を保つことができるぞ。

・**ガイ**　様々な状況に対応できるオリジナルコンボで先手を取れるので、勝ちやすい。

ゲージ供給タイプ

ガイル、ザンギエフ、ベガ、ムクロ

ゲージ放出タイプ

ユン、春麗、さくら、ガイ、ローズ

組み合わせ

上記のキャラから、供給タイプと放出タイプを組み合わせるのも面白い。より実戦的な組み合わせを考えるなら、先に挙げた4強の中から1キャラ選んで、そのキャラを軸に苦手な相手をカバーするか、ゲージ効率を上げるかの選択になるだろう。

その上で、自分の好みやキャラの難度を考慮すれば、長い目で見てもバランスのいいチーム作りができるぞ。

ユリアン・ガイル

今回、分析表作成に協力してくれた「ウメハラ」氏に使用キャラについて聞いてみた。

メインのユリアンには相当自信があるが、かりんだけが不安要素なので、かりん対策にガイルを選んだそうだ。

ユリアンにゲージ供給できるガイルが苦手キャラの対策も兼ねるいい組み合わせだ。

かりん対策として選んだガイル。実に彼らしいキャラなので、闘劇本戦で見せてほしい。

ウメハラユリアンはモアでも噂になっていた。本作でも彼の強さは健在だ！

最新テクニック in 闘劇予選

今月も各地の闘劇予選で見られた、細かい対策やテクニックを紹介するぞ！

まずは、予選でも使用人口の多いジェダに対する切り返しテクニックだ。ジェダのダッシュや滑空からの、ジャンプ中Ⓟでのけん制は強力だ。その後、キャンセルしてディオ=セーガを設置するという行動に対して、ガイでジャンプ中Ⓟガード後にすぐに武神イズナ落としを出す。するとディオ=セーガ設置中のジェダに反撃することができるのだ。

ほかのキャラでも、昇りジャンプ攻撃などを当てることはできるが、武神イズナ落としなら空中判定なので読みを外したとしても大ダメージを受けにくい。

要所で狙ってうまくジェダの行動を制限していたぞ。

武神イズナ落としでしっかり反撃すれば、ジェダ側もかなり動きにくくなるぞ！

けん制しながら不用意にディオ＝セーガを出してくる相手には……、

よもやまCFJ

●**ゲージ補足**：『ストII』は115（ドット）、『ヴァンパイア』は80×3、『ストIII』は100×2、『ウォーザード』は90×2、『ZERO』は85×2、イングリッドは70×3となっている。
●**闘劇予選補足**：予選通過者の選択キャラで多いのは、ジェダ、アナカリス、かりんの3キャラ。しかし全21キャラ中、15キャラは選択されている。（2月17日現在）

最強はどのゾイド？

ZOIDS ゾイドインフィニティ

続編制作決定!! 続報を待て！

何と、『ゾイドインフィニティ』続編の制作が決定した！　現在の時点でまだ稼動日や詳細などは未定とのことだが、新しい情報が入り次第本誌で紹介するので、期待して待っていてほしい。それまで、本作でさらなるレベルアップに励んでおこう！

ゾイドインフィニティ
- ■メーカー：タイトー
- ■ジャンル：対戦アクション
- ■操作方法：レバー×2+ボタン×4
- ■発 売 日：2004年6月（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM246

記事内の略称に関して；ハイパーブレーキ→HB、スロット1（右トリガー）→RW①、スロット2（左トリガー）→LW①、スロット3（両トリガー）→CW、スロット4（切り替え後右トリガー）RW②、スロット5（切り替え後左トリガー）→LW②　※RW、LWに1種類しか武装を装備していない場合は、それぞれ「RW」、「LW」と記述しています。

『ゾイドインフィニティ』の攻略最終回となる今回は、全ゾイドの対戦ランクを掲載！　巷での最新の対戦事情を元にしているので、機体乗り換えを考えている人は、参考にしてみてほしい。

Text：三茶ゾイダーズ
協力：MYA-

君の愛機はどのクラス？ 全ゾイド対戦ランク

巷での対戦事情を元に、対戦ランクを制作した。最強のゾイドは？

総評

すべての機体を、S～Cの四つのクラスに分けたランキング表を制作した。ここでは、それぞれのランクの傾向を簡単に解説しよう。

Sクラスは、同クラス以外のすべての機体に対して有利に戦える機体。機動力・攻撃力共に最高クラスの機体がそろっている。AクラスはSクラスに一歩及ばない機体で構成されており、これから対戦事情が変わればSクラス入りも十分可能な機体だ。

最も機体数の多いBクラスは、比較的安定しているものの特定の機体に苦渋を舐めさせられる状況が多々ある。しかし、苦手機体に対する対策がしっかりできていれば、十分戦っていけるぞ。

Cクラスは、現状では勝利に一番遠い機体たち。職人的なプレイヤーの登場による大逆転に期待したいところだ。

連勝するためには、機体のチョイスも重要なファクターの一つだ。

ゾイドインフィニティ対戦ランク

クラス	ゾイド
Sクラス	LZイエーガー、ジェノザウラー、ゴジュラスギガ、エナジーライガー
Aクラス	ライトニングサイクス、ジェノブレイカー、ケーニッヒウルフ、BFシュトゥルム、アイアンコングPK、LZイクス
Bクラス	ゴジュラス・ジ・オーガ、ゴジュラス、ブレードライガー、アイアンコング、シールドライガー、レッドホーン、ディバイソン、ロードゲイル、LZシュナイダー、LZフェニックス、セイバータイガー、ライガーゼロ、マトリクスドラゴン
Cクラス	コマンドウルフ、LZパンツァー、バーサークフューラー

注目ゾイドピックアップ

●LZイエーガー（Sクラス）

正面への攻撃には不安があるものの、背後へ強力な攻撃を行なえるため、スキのできるHBを行なうこと無く戦えるLZイエーガーは、現時点での最強機体と言っていいだろう。上級プレイヤーはほとんどHBを行なわずに戦っている。

●ゴジュラス・ジ・オーガ（Bクラス）

相手によって有利不利が大きく変わってくるのがこの機体。上位の機動力の高い機体には全く相手にされないこともあるが、同クラスの重量級には圧倒的に有利に戦える。良くも悪くも尖った性能の機体といえるだろう。

●ブレードライガー（Bクラス）

稼動当初ならば間違い無くトップクラスだったものの、バージョンアップによるブレードアタックの性能低下が非常に苦しい。とはいえ、使い方次第では十分上位機体を倒せるだけのポテンシャルは持っているぞ。

はみ出しZOIDS　LZイエーガーは現時点で最強機体ではあるものの、その扱いにクセがあるため簡単に勝てるようにはならない。ソニックブームを確実に当てられるようになって、初めて強力な機体となるのだ。そのためにも、レーダーによる位置確認をしっかりできるようにしておこう。

PS2版『ゾイドインフィニティ』好評発売中！

アーケード版の稼働から約8カ月、ついにプレイステーション2用『ゾイドインフィニティ』が登場！

当然のようにアーケード版は完全に再現し、画面分割での対戦が行なえる「アーケードモード」、「アーケードVS.モード」の搭載はもちろんのこと、「サバイバルモード」、「ストーリーモード」、「ゾイドハンティングモード」といった、家庭用オリジナルのモードが多数追加されているぞ。

もちろん、使用できるゾイド数も大幅にアップしている。系統だけで46系統ものゾイドが登場しており、オリジナルモードで入手することですべてを自機として使用できるのだ。これはもう、ゾイドファンならやるしかない！

アーケード版はストーリー、登場ゾイドを含め、完全再現しているぞ！

「ストーリーモード」は、アニメ「ゾイドフューザーズ」の世界を舞台にしている。

最新のあのゾイドはもちろん、昔懐かしいあんなゾイドまで登場！　期待せよ！

ゾイドインフィニティ
■メーカー：トミー
■対応機種：PlayStation 2
■ジャンル：3Dカスタマイズシューティング
■発 売 日：2005年2月17日
■価　　格：7,140円（税込）

何とタイトー様よりPS2版「ゾイドインフィニティ」のプレゼントをいただいたぞ。ほしい人は今すぐ50ページへGO！

家でもゾイド三昧！

Bクラス
ゴジュラス ジ・オーガ／ゴジュラス／ブレードライガー／アイアンコング／シールドライガー／レッドホーン／ディバイソン／ロードゲイル／LZシュナイダー／LZフェニックス／セイバータイガー／ライガーゼロ／マトリクスドラゴン

Bクラスは、それぞれの機体に一長一短があるものの、上位クラスの機体などにかなり不利な場合が多い機体がそろっている。

機動力の低い機体は、どうしても速い機体を追い切れないことが多いため、ゴジュラス系列（ゴジュラスギガ除く）はこの位置に甘んじる結果となった。しかし、上位クラスの機体以外に対しては、どの機体でも安定して戦える。また、ブレードライガー、ロードゲイルなどは、戦い方次第では上位クラスをくうことのできる実力を持っているぞ。

ゴジュラス ジ・オーガとゴジュラスは、いかに距離を縮めるかが大きなポイントになる。

近接の使い勝手は優秀だが、威力が低いのが辛いLZシュナイダー。

Sクラス
LZイエーガー／ジェノザウラー／ゴジュラスギガ／エナジーライガー

本作では、相手を捕そくするのにスキが生じることから、機動力が高い機体が有利に戦える。その中でも突出した能力を誇る機体がSクラスに君臨している。

LZイエーガーはソニックブームでの背後への攻撃、ゴジュラスギガはステップからのロングレンジバスターキャノンが特に強力。エナジーライガーは、射撃の安定性と特殊攻撃により距離を離せることが高評価につながった。ジェノザウラーは、武装の豊富さに加え近接性能の良さがポイントとなっている。

距離を離しながら攻撃できるのは、LZイエーガーの最大の強みとなっている。

ステップからのロングレンジバスターキャノンは、分かっていても回避が困難。

Cクラス
LZパンツァー／バーサークフューラー／コマンドウルフ

このクラスの3機体に関しては、現状の対戦状況を見る限りかなり厳しい戦いとなってしまう。

LZパンツァーはRWとLWが共に当てづらく、頼みのCWもチャージが長いため、戦況をひっくり返すだけの性能は期待できない。バーサークフューラーは射撃武器の不安があまりにも高い。コマンドウルフに至っては、機動力はあるものの悲しいまでの攻撃力の低さが致命的だ。よほどその機体を気に入っていない限りは、早めに乗り換えることをオススメせざるを得ない。

LZパンツァーは見切られやすい攻撃と、低い機動力がキツ過ぎる。

せめてもう少し攻撃力があれば……、と思わず愚痴ってしまうコマンドウルフの性能。

Aクラス
ライトニングサイクス／ジェノブレイカー／ケーニッヒウルフ／BFシュトゥルム／アイアンコングPK／LZイクス

Sクラスには劣るものの、どの機体相手にも互角以上の戦いを繰り広げられる機体がAクラス。

この中で特に善戦しているのはアイアンコングPKだろう。機動力は低いものの、圧倒的な射撃攻撃力がそのマイナス点を補っている。

ほかの機体は、例えばジェノブレイカーならばジェノザウラーよりも射撃性能に不安がある、ケーニッヒウルフは背後への攻撃は行なえるもののその威力がイマイチなど、Sクラス機体に一歩及ばない部分があるためこの評価となった。

接射の技術いかんで勝率が大きく変わるのがライトニングサイクスだ。

背後への攻撃力はイマイチなものの、ビームガトリングの性能が高いケーニッヒウルフ。

はみ出しZOIDS　Cクラスでも、LZパンツァーならばバーニングビッグバン、バーサークフューラーならば収束荷電粒子砲をヒットさせれば十分に勝機は見える（ヒットさせることは非常に難しいが……）。しかし、そのような決め手すら無いコマンドウルフは、残念ながら最弱機体といわざるを得ない。

BT杯は【大仏パンチ】が初戴冠!!

バチャっ子 インフィニティ ファイナルチューンド

バチャっ子 INFINITY FINAL TUNED

10年以上の歴史を誇る、年に一度のバチャっ子の祭典。それがビートライブCPU（以下、BT杯）だ。今年も腕に覚えのあるプレイヤーたちが、最強の五人となるために有明の地へと集結した！　そして……。

第7回VFR ビートライブCUP リポート

前回に匹敵する、総勢173チームが参加した今大会。ここでは有力チームの試合を中心に、盛り上がった試合を取り上げていこう。

Text：矢永

予選から強豪チーム大苦戦!!

「VF4」発売から約3年半が経過し、プレイヤー間の実力差が縮まったバーチャ業界。「VF4 FT」を使っての初のBT杯となる今大会の予選では、前回以上に強豪チームが苦戦を強いられた。

まずは、前回惜しくもワイルドカードで敗れた第4回大会の覇者【静岡お茶の会】が今年もノーシードでの参加となり、名門【新宿ローパンチカット】と同じ予選リーグに。ここで【新宿ローパンチカット】の闘魂「拝人（JA）」の大爆発により、今年もワイルドカード行きとなってしまった。

前人未到の"同じチームによる三連覇"を狙う優勝候補【太鼓部屋】は、予選でまさかのアクシデント。神奈川の強豪チーム【Gathering by noise】との一進一退の攻防の末、大将戦で「ヒムラー（PA）」に、"帝王"「離琉豪（AK）」が撃破され、ワイルドカードへたたき落とされてしまった。

予選は突破したものの、苦戦したチームも多かった。前回の予選で、代表者戦の末に【大仏パンチ】を破った立役者【かえる戦隊】の「スワコスタI（LE）」が、【モラル・ド・松戸】大将"魔神"「ヌキ（AO）」を破り、今年も波乱を演出！　しかし今年は代表者戦を「ヌキ」が凌ぎ、【モラル・ド・松戸】がプレイオフ進出を決めた。

【両刃】「お手並み拝見4」の二冠「ジン（KA）」率いる【大仏パンチ】は、今年も予選から大苦戦。茨城の【いちごスマイリーズ100%】中堅「YOSUKE（JA）」にマッチポイントまで追い詰められたが、大将の「甲府めがね（AO）」が持ち前の勝負強さでこれを退ける。関西の強豪チーム【VFC】は、【豆電球】先鋒「西ダル（AO）」に四人抜かれるも、大将「もしげ（LA）」が力強い立ち回りで逆5タテ達成!!　辛くも予選突破した。

そのほかの有力チーム【(有)原黒商事】や、"バーチャ神"「ちび太（LI）」率いる【Think Punk】、中部の【黄金キングダム】や九州の【NineStates】などは、前評判通りの強さを発揮して決勝トーナメントへの進出を決めた。

阿鼻叫喚のワイルドカード

ワイルドカードは、代表者にチームのすべてを託す、いわゆる"敗者復活戦"。たった二つの席を目指すこのトーナメントが、この日最高の盛り上がりを見せたというのも、必然だったかもしれない。

くじ引きの結果、片方のブロックに強豪どころが集中する。もう後が無い【太鼓部屋】の「離琉豪」は、1回戦から【魔神一家】の誇る"最強のパイ"「つちくも」と激突。フルセットの際どい勝負を「つちくも」が制し、【太鼓部屋】の三連覇の道はここで閉ざされた。その「つちくも」は、準決勝で【静岡お茶の会】の「ゲームセンター嵐（JA）」にフルセットの末敗れてしまう。

そして「ゲームセンター嵐」と、【プレイランドサーカス岸和田店】の"関西最強ウルフ"「8（WO）」が決勝で激突する。この試合もフルセットまでもつれ込む好勝負だったが、「ゲームセンター嵐」が最終ラウンドを見事エクセレントで飾り、【静岡お茶の会】がプレイオフへと進出した。

もう一方のブロックでは、大本命と思われていた【(有)原黒商事くそがき】の"鬼"こと「いのっち（AK）」が1回戦で散っていくという大波乱。そんな展開の中で順当に勝ち上がっていったのは、前々回大会のワイルドカード覇者である、【Full Marks】の「k-I（JA）」。

準決勝では、前回のワイルドカードでの雪辱を狙う"韓国のバーチャ神"【新宿コリアンアバンチュール】の「shinz（JA）」を接戦の末に下すと、決勝では追い詰められてからの神がかり的な勝負強さで【横浜パソピアード】の「青ジャン（JA）」を撃破して、またもやワイルドカードを制覇した。

常連、老舗チームといえど、油断は死を招く。今回も数多くの強豪が奈落の底へ

海外勢も多数参加

今回のBT杯にはアメリカとオーストラリアの二つのナショナルチームが来日。おなじみの韓国勢は、日本の老舗チームと融合して参戦した。さらにはフランスのテレビ局が撮影に来るなど、なんとも国際色豊かな大会になった。

海外勢の実力は日本勢とそん色無く、予選ではアメリカチームが巴戦までもつれ込む健闘を見せたほか、日本でも有名な韓国の「shinz」は、強豪【超関西】を相手に大将戦から逆3タテするなど、しっかりと結果を残していった。

バチャっ子 INFINITY FINAL TUNED

プレイオフ補足：【新・大日本御前帝国】と【静岡お茶の会】との対決は、大将戦となりかなりの盛り上がりを見せた。また、【モラル・ド・松戸】の「ヌキ」は【テキサスロングホーン】の「千人斬り（KA）」に敗退し、強豪チームの【屈伸ジェネレーション】は、「カシン（VA）」、「みなみ（KA）」の2トップが【大仏パンチ】の「こえど」に敗れて姿を消した。

―第七回ビートライブCUP　決勝トーナメント表―

チーム	メンバー	1回戦	準々決勝	準決勝
Nine States	花ラウ(LA)、ムームーダンス(AK)、レオラオ(KA)、フィリックス(LA)、マグナム(JE)	4		
大仏パンチ	ジン(KA)、パンチ・ザ・センプー(LA)、甲府めがね(AO)、イトシュン(BR)、こえど(KA)	5	5	5
Think Punk	ちび太(LI)、チェムル(WO)、ヒデオ(WO)、SHU(SH)、でらあきら(AK)	3		
新宿ローパンチカット	セガール(WO)、矢永(PA)、マスク・ド・ヒジテツ(JA)、エド(KA)、拝人(JA)	5	4	
Full Marks	「ρε」(LI)、k.」(JA)、エッジ(KA)、POKO(KA)、大森レイ(LE)	3		
V.F.C.	D(JA)、いちろうた(KA)、YOU(SA)、もしげ(LA)、草嵐(JE)	5	3	
(有)原黒商事	原黒会長(LA)、ふーど(LI)、JOE(JA)、板橋ザンギエフ(SH)、調布K・Kサラ(LA)	5	5	4
テキサスロングホーン	ユーキャントセイノー(JE)、あにぃ(SA)、千人斬り(KA)、がき(JA)、花丸J(SH)	3		
静岡お茶の会	華火霊(LE)、ムッキー晶(AK)、五郎弐千歳(PA)、ゲームセンター嵐(JA)、ハクションラウ魔王(LA)	3		
ヒステリー	祐天寺水族館(LA)、らり太(LI)、ネオ・タワー(JA)、東京メガネ(VA)、へるる(LE)	5	5	5
Gathering by noise	ジェット∴ノイ(LE)、ヒムラー(PA)、村人α(SH)、カツオ・サップリメン(JE)、ヒゲ六(SA)	4		
(有)原黒商事ー関西＋α	蜜柑(LA)、虎離(LA)、八百一(AK)、トーマス岡田(JA)、重傷(LA)	5	3	
人として	くりたろう(VA)、いいとも(KA)、毒ガス王子(AK)、おもらし(JA)、組長(WO)	3		
塩釜キングダム	真塩釜(LA)、そうたいしょ(KA)、弐代目　風露坊(JA)、デビブル(JA)、裏大須(LA)	5	1	
スナイパー	アロハ(JA)、ISIII(WO)、タケ坊(PA)、悪魔パイ(PA)、M.J(JE)	1		
運がいい	茶坊主(LE)、東京ばな奈(AO)、犬神様(LA)、髭(VA)、珍・健一(SH)	3	5	4

WINNER 大仏パンチ（決勝 5-3）

MVP こえど

ベストバウト こえどvs.板橋ザンギエフ

※トーナメント表内では、キャラ名を以下のように略しています。アキラ：AK、ジャッキー：JA、サラ：SA、ラウ：LA、パイ：PA、ウルフ：WO、ジェフリー：JE、シュン：SH、リオン：LI、アオイ：AO、レイ：LE、ベネッサ：VA、ブラッド：BR

決勝トーナメント

【(有)原黒商事】のド派手な入場(コンパニオン四人付き)で始まった決勝トーナメントは、左側のブロックに強豪チームが偏る形に。1回戦の注目の組み合わせは【Think Punk】vs.【新宿ローパンチカット】。【Think Punk】の次鋒"東王"「ヒデオ(WO)」の連勝を「矢永(PA)」が止めると、そのまま勢いに乗り、"バーチャ神"「ちび太」までも撃破して、ベスト8に駒を進めた。

準々決勝では、悲願の決勝トーナメント進出を果たした【大仏パンチ】と、"神殺し"を達成した【新宿ローパンチカット】が激突！　お互い譲らないまま「こえど(KA)」vs.「拝人」の大将戦に突入。この対決を「こえど」が安定した立ち回りで制し、【大仏パンチ】がベスト4へ進出した。

優勝候補筆頭の【(有)原黒商事】と関西の【V.F.C.】との一戦は、先鋒戦で「いちろうた(KA)」が「原黒会長(LA)」に敗れるも、次鋒で出てきた"関西最強サラ"「YOU(SA)」が三人を倒し、副将"帝王"「ふーど(LI)」を引きずり出す。この対決を僅差で制した「ふーど」が、そのままの勢いで4タテし、【V.F.C.】に引導を渡した。

【塩釜キングダム】と、【運がいい】との試合は、ギャラリーを唸らせる好試合となった。【運がいい】の次鋒「珍・健一(SH)」が、得意の避けキャンセル挑腕擦拳を駆使して屍の山を築き、何と5タテを達成!!　乗ったときの強さは帝聖クラス とのウワサ通りの実力を発揮し、ベスト4への進出を決めた。

恐怖の挑腕擦拳を引っ下げ、大舞台で魅せた珍さん。決勝トーナメントでも死体を量産!!

準決勝第1試合は、次鋒戦を制した【大仏パンチ】の「こえど」を止めるべく、【(有)原黒商事】は中堅「ふーど」を投入。U-20最強決定戦 ともいえるこの対決は、避け方向を狙った風四刃や、後掃腿に対しての朱雀での反撃など、高度なスキルを見せた「こえど」が勝利。「こえど」は大将"老師"「板橋ザンギエフ(SH)」に敗れるが、「パンチ・ザ・センプー(LA)」が押し切って決勝進出を決めた。

準決勝第2試合は、【運がいい】が優勢に試合を進めるが、【ヒステリー】副将の「らり太(LI)」が盛り返し、最後は本日絶好調の「珍・健一」を「祐天寺水族館(LA)」が封殺して決勝へ駒を進めた。

決勝戦は、【大仏パンチ】の先鋒「イトシュン(BR)」の二人抜きからスタートすると、「ネオ・タワー(JA)」が二人抜き返す意外な展開。しかし、中堅「甲府めがね」が大将の「らり太」までたどり着いてしまう。ここで「らり太」が踏ん張り「甲府めがね」を倒すが、本日絶好調の「こえど」がしっかりと締めて【大仏パンチ】の勝利!!　"決勝トーナメント初出場で優勝"という快挙を成し遂げた。

初の予選突破、そしてその勢いそのままに頂点まで駆け上がった【大仏パンチ】!!

EVENT "帝王""大覇王""豪傑""阿修羅道"主催！ アキラOFF会リポート

前号でお伝えした、パソピアード横浜でのアキラOFF会。タイトルにある主催者はもちろん、いのっち、ムームーダンス、根性アキラ(アメリカ)など当日は39名が参加し、シングル戦は優勝：南アキラ(京都)、準優勝：J(九州)。ランダム3on3は優勝：ホームステイアキラ(岐阜)、ユキノ(神奈川)、@TECHNO(神奈川)、準優勝：どんあき(岡山)、ハママキ(＝横濱ラウ)、ちびっ子晶(＝ちび太)となった。

今回の称号(手作りプレートのみ)は"神槍"！　これぞ最強の八極拳使いの証!!

チーム戦では、懐かしの「ちびっ子晶」を破った"帝王"様チームが堂々のV！

EVENT 熱戦再び！「ちび太」も襲来!! CYBER COLOSSEUM GRAND PRIX開催！

「CYBER COLOSSEUM GRAND PRIX」は、以前紹介したプレビジョイカム那珂店のイベント。過去2回の「CYBER COLOSSEUM」における上位入賞者による大会が、3月27日(日)の15時から開催されるぞ。

当日は「ちび太」も来店予定。大会だけでなく、野試合などで"バーチャ神"に挑戦するチャンス！　イベントの詳細は、以下連絡先まで。

EVENT INFO

プレビジョイカム那珂店
住所：茨城県那珂郡那珂町菅谷1593-8
電話：029-295-2493

天に選ばれし神々の技と天をも切り裂く蟷螂の斧

CYBER COLOSSEUM GRAND PRIX

GRAND PRIX

BT杯MVPインタビュー：「得意な行動は？」こえど「AREと投げ抜けです」　「大会で一番キツかったのは？」こえど「拝人さんっすかねぇ？　対策されてたし(笑)。精神的にはふーどかな？」　「優勝して何か変わった？」こえど「特に変わってないですね(笑)」　「ライバルはだれ？」こえど「じゃあ千人斬りで」　「最後に今後の目標を」こえど「闘劇優勝!!」

闘劇でも大盛り上がり

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P118-119　ギルティギア イグゼクス# RELOAD

微妙にキャラ情勢が変化

GUILTY GEAR XX #RELOAD

©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.

闘劇予選も全国各地で始まり、例年通りの盛り上がりを見せる本作。今月は、現在のキャラ情勢と、そこから見るランク評価、注目キャラの最新戦法ピックアップの2本をお届けしよう。

Text：パチ　協力：真琴、小川

現在のキャラ評価

左下の表は現在のキャラ情勢で、上に居るキャラほど強く、ボーダーライン以下のキャラは厳し闘いを強いられる。評価の高さを決める要素は、

- **攻撃力が高い**
- **攻勢を維持できる行動（フォースロマンキャンを使った固めなどが多い**
- **暴れからのリターンが大きい**

など。一発逆転を狙えるキャラは、対策を立てられてもどうにかなってしまうことが多く、評価は高めだ。では、ランクごとに見ていこう。

最強に近い位置に居る紗夢。対策が進んでない分、エディよりも脅威といえる。

序盤から強力な起き攻めを仕掛けられるディズィーとミリア。大会向きのキャラである。

●ランクS
最強は変わらずエディ。飛行や分身を使った立ち回り、起き攻め、連続技のダメージなどすべてがずば抜けている。高いポテンシャルを引き出しているプレイヤーが少ないことが、唯一の救いだろう。

●ランクA
紗夢、スレイヤー共に特徴は似ており、攻撃力の高さ、祓斧やバックステップ無敵付加による起き攻めの無効化などが強さの理由。特に紗夢はスピードが速い。跳び込みからの投げと打撃の二択が見切れにくい。そこからのダメージが高いなど、危険なレベルに達している。エディに限りなく近い位置に居るキャラだ。

●ランクB
以前はランクAだったロボカイだが、ゲージへの依存度が高く、攻めるまでに時間が掛かるのでこの位置に。ミリア、ディズィーは最近頭角を現してきたキャラ。序盤のゲージが少ない状態でも、画面端、中央問わず起き攻めを狙え、連続技はバースト対策を兼ねつつ起き攻めを繰り返せるものがそろっている。非常に大会向きのキャラだ。

●ランクC
強力な無敵技を持つブリジットとソルは、上位キャラとほぼそん色は無いが、画面端近くまで追い込まないと大ダメージを与えづらかったり、若干苦手キャラが多いなどの欠点からこの位置に。中間の位置だが、警戒される強さだ。

●ランクD
アクセルはS弁天狩りの暴れは強いが、ゲージを使用しないと見返りが少なく、対策を練られたためこの位置に。ファウストは全体的に攻撃力が低く、攻め切れないため評価は下がっている。ヴェノムは以前より評価が上がっているが、攻撃力不足でこの位置。ただし、3キャラとも立ち回りは強いので、テクニックで十分カバーできるレベルだ。

●ランクE
受け主体のポチョムキンやゲージへの依存度が高いイノ、梅喧、グリター・イズ・ゴールドを当てる必要があるジョニーなど、得意な状況に持ち込むまでの過程の長さがこの位置になった理由だ。職人クラスの腕でないとかなり厳しい。

●ランクF
立ち回りは強いが決定力不足のカイ、起き攻め、連続技が強力なテスタメント、犬、幽霊を引き、状況次第では一瞬で試合を決められるザッパ。攻撃力は高いが、相手に近寄れないメイがこの位置。どのキャラも輝ける瞬間を持つが、それを引き出すための技術介入度が高過ぎるという難点を持つ。いばらの道を歩けるプレイヤーでないと、勝利を得るのは難しいだろう。

●ランクG
ガードポイントはあるが、リーチ、持続の長い技に弱い闇慈。立ち回りは強いが致命的な攻撃、防御力不足のチップ。長所が欠点を補い切れてないのが現状。伸びる要素も少なく、力不足は否めない。

現在のキャラランク	
S	エディ
A	紗夢、スレイヤー
B	ロボカイ、ミリア、ディズィー
C	ブリジット、ソル
生き残りのボーダーライン	
D	アクセル、ファウスト、ヴェノム
E	ポチョムキン、イノ、ジョニー、梅喧
F	カイ、テスタメント、ザッパ、メイ
G	チップ、闇慈

インフォメーション BOOSTER

注目キャラクター最新テクニックピックアップ

ディズィー最新起き攻め

①魚を捕る時に使ってたんです（以下魚）からの起き攻め

●基本パターン

魚→その場Kよく話し相手になってくれます（以下話し相手）→最低空P独りにしてください（以下泡）〜

A 着地足払いフォースロマキャン→K話し相手2発目→低空空中ダッシュP（泡割れる）

Aは下段ヒット時は泡まで連続ヒットするので追撃可能。
ガード時は泡が割れた後に空中ダッシュP or 着地しゃがみKで二択。

B 泡→空中ダッシュP×1~2→着地しゃがみK

C 泡→空中ダッシュP→空中バックダッシュHS

D 泡→空中ダッシュHS

B、C、Dはヒット時は連続技、ガード時は着地後にジャンプKで泡を割り、降り際に空中ダッシュP or しゃがみKの二択を。

E 泡→空中ダッシュ【P→HS】→着地→ジャンプK（空中投げを仕込む）

Ⓔは暴れつぶしとジャンプ防止を兼ねた連係。ジャンプHS後に跳ぶと空中投げ、暴れた場合は泡がヒット、ガード時は泡割り後に空中ダッシュPと着地しゃがみKの二択を仕掛けられる。
※メイ、ファウスト、梅喧、ブリジット、ザッパ以外に対応

②ガード切り替え不能の状態を利用した泡起き攻め

①（画面端）投げ→その場HS話し相手→中空K泡→低空空中ダッシュ【P×1~2→HS】→着地→昇りジャンプP or しゃがみK

②（画面中央）しゃがみHS→その場HS話し相手→中空K泡→空中ダッシュ→相手を飛び越え、振り返り際にHS→着地→昇りジャンプPor しゃがみK

※梅喧、ブリジット、カイ、メイ、チップ、ファウスト、ロボカイ以外に対応

ディズィー

今もなお進化し続ける起き攻め。これらを覚えれば、止まらない攻めを仕掛けられるぞ。

左カコミ①の起き攻めは、魚を捕る時に使ってたんです（以下魚）ヒット後に狙うのだが、注意してほしいのは魚ヒット時の距離。目安としては通常投げ→ダッシュしゃがみK→遠距離立ちS→魚を決めた後の距離から狙おう。②の連係は、ガード判定が切り替えられない現象を利用した連係。最後の昇りジャンプPは垂直ジャンプで出すのが基本だが、固めている最中にフォルトレスディフェンスで距離を離される場合は、昇りジャンプPを前方ジャンプにしよう。ヒット時は連続技、ガード時はジャンプの降り際に空中ダッシュ攻撃と着地しゃがみKで二択を仕掛けられるぞ。

魚後、Kよく話し相手になってくれます（以下話し相手）〜低空でP独りにしてください（以下泡）を出す。

着地し、足払いフォースロマキャン後に低空ダッシュPを出すのがキモ。

足払い後にK話し相手が連続ヒットするのでその間にディズィーが移動し……、

Pヒット後に泡が割れて連続ヒットする。ここから追撃を決めてさらに起き攻めを狙えるぞ。

ミリア

投げからの起き攻めがさらに進化し、より見切れないものに。二択の女王はまだまだ健在！

今回紹介する起き攻めは、

●通常投げ→歩きHSタンデムトップ→昇り前方ジャンプK→高速落下→追撃

というもの。通常投げ後は相手がミリアと反対方向を向いてダウンするので、起き上がる際に振り向きモーションが入る。その振り向きモーションのやられ判定が高いキャラは、しゃがみガードに移行しても振り向きモーションのやられ判定が残るので、発生8フレームの昇りジャンプKが中段として機能する……という仕組みだ。対応キャラはソル、ポチョムキン、闇慈、アクセル、テスタメント、ディズィー、スレイヤー、イノの8人だ。

投げ後は相手の向きが反対になる。少し歩いてからHSタンデムトップを重ね……、

起き上がりに昇り前ジャンプKを重ねれば完成。あのバッドムーンより早い！

梅喧

ジャンプDの出しどころに注意し、連続技を決めつつダウンを奪って起き攻めへ。

●足払い→畳替し→ジャンプ【S→D】→フォースロマキャン→最速空中ダッシュ→空中ダッシュ終了後の落下中にジャンプ【S→D】〜追撃

とつなぐのが今の流行。落下中に【S→D】とつなぐことにより、ダウン復帰不能にできるので、追撃を決めたりダウンさせることが可能。フォースロマキャンは、ノーマルジャンプ頂点付近の高さのときに狙うのがポイントだ。

ノーマルジャンプ頂点付近の高さでジャンプDを決めたらフォースロマキャン→空中ダッシュ……、

空中ダッシュ後、着地寸前まで引き付けてジャンプ【S→D】を決める。ここがポイント。

これで先に着地できる。ダウンさせて起き攻めや、追撃してもいい。状況で使い分けよう。

エディ

暴君「小川」の使う連係の一部を紹介。実践できれば強力なものが多いぞ。

●ヒット確認メガリスヘッド

ゲージが50%以上かつ分身ゲージが少ないときは、ガードを崩した後にヒット確認してメガリスヘッドにつなごう。対空攻撃&シャドウギャラリーを使った連続技が狙えない状況で決めるのがオススメだ。

●ダウン復帰攻め

相手が空中、エディが地上といった状況では、本体をブレイク・ザ・ロウで潜らせ、分身の下に隠れ移動するのが基本。分身のニュートラル状態でのやられ判定が小さいので、ジャンプ攻撃で壊されにくい。これで待ち、相手の着地に合わせ、小攻撃→出現してしゃがみK→移動攻撃〜二択といった流れで攻めよう。

相手が空中に居たら、まずは分身の下にブレイク・ザ・ロウで潜り込み、相手の出方をうかがう。

対空攻撃での迎撃も警戒させておきつつ、相手の着地に合わせて小攻撃を出し……、

すかさず出現し、しゃがみKにつなぎ、移動攻撃をガードさせる。

ここからは、ダッシュジャンプから従来の連係につなごう。対空から引きずり込めるので強力だ。

第三回ギルティギアゼクス カーニバル

去る2月6日。第三回ギルティギアゼクス カーニバルが開催された。『GGXX#RELOAD』のシングル大会や、プロデューサー・石渡太輔氏などの開発陣によるトークコーナー、マニアッククイズコーナーなどが開かれ、ギルティファンが集う熱い一日となった。

「カイはブリーフ派」など、だれもが驚く設定を披露する場面も。

大会の優勝者はここでも「小川」。最初から最後まで、ほかを寄せ付けぬ強さを見せ貫禄の勝利。

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.60

FEBRUARY 28, 2005

Text：MVP

ゲーセン占い

5〜10月生まれの人は、メダルゲームが好調気味。ただし、大量に出たからといって安心せず、コツコツと増やしていきましょう。

11〜4月生まれの人は、プライズゲーム、特にキャッチャー系で大物をゲットできそう。ホワイトデーのプレゼントにいかが？

combo BBS 連続技掲示板

作品、投稿共に根強い人気を誇る『KOF』シリーズ。続編ではありませんが、SNKプレイモアの次回作『ネオジオ バトルコロシアム』の連続技が今から楽しみです。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：山崎
●ジャンプD↓近距離立ちC(クイックMAX発動)↓ダッシュ近距離立ちC↓弱裁きの匕首↓ヤキ入れ↓砂かけ(蛇使いキャンセル)↓ダッシュ近距離立ちC↓ヤキ入れ↓弱裁きの匕首↓ヤキ入れ↓砂かけ(蛇使いキャンセル)↓ダッシュ近距離立ちC(クイックMAX発動)↓ダッシュ近距離立ちC↓ヤキ入れ↓弱裁きの匕首↓ヤキ入れ↓弱裁きの匕首↓砂かけ(蛇使いキャンセル)↓ダッシュ近距離立ちC↓MAX版ドリル

ゲージを5本使用し、ルガールをK.O.してみました。最初のダッシュ近距離立ちCを密着でヒットさせないと、次のダッシュ近距離立ちCが遠距離技になるので注意です。

(三重県　ネオジロウさん)

㋵：とにかく長い連続技。蛇使いキャンセル後のダッシュ近距離立ちCは、多くの場合誤差が許されないシビアなつなぎになります。それを3回もやるとはスゴイの一言！

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：京
(画面端)ジャンプD↓近距離立ちD↓➡+D(1段目クイックMAX発動)↓毒咬み↓荒咬み↓毒咬み↓強七拾五式改↓荒咬み↓弱轢鉄↓MAX版大蛇薙↓大蛇薙

ゲージ5本使用で体力ゲージの95%を奪う連続技です。MAX版大蛇薙をためずに出すと、カス当たりして相手のやられ判定を残すことができます。後は暗転後に一瞬だけためた、最速発生の大蛇薙をたたき込めば完成です。

㋵：MAX版大蛇薙のカス当たりを利用した、大蛇薙を2発決める連続技。途中までは難しくありませんが、最後の最速大蛇薙は慣れが必要です。

ギルティギア イグゼクス #RELOAD：スレイヤー
➡+K(ロマンキャンセル)↓フットルース ジャーニー↓立ちK↓Kマッパハンチ(ロマンキャンセル)↓➡+HS↓【近距離立ちS↓遠距離立ちS】(ジャンプキャンセル)↓【S↓HS↓D】(ジャンプキャンセル)↓【S↓HS↓D】

➡+HS後に近距離立ちSで拾うのがポイントです。2回目のロマンキャンセル以降を➡+HS↓パイルバンカー orクロスワイズヒールに変えれば、対応キャラが多くなります。

(石川県　なにがしあーるさん)

㋵：➡+HSを当てる高さの調整が難しいのですが、連続技のつなぎで自動的に適度な高さになるのがいい感じです。

真・JUNK部屋!!

ゲーセン版トリビアになれば幸い(?)の真・JUNK部屋です。今回のお題は「1Pと2Pの違い」になります。

格闘ゲームで1Pと2Pが同じことを行なっても、処理される順番の関係で結果が異なる場合があります。結構多くのゲームで見られますが、今回は『餓狼M.O.W.』をピックアップしてみました。

このゲームの場合、1P→2Pの順に処理が行なわれているため、基本的に1P側が優先されます。例えば五分の状態から両者が超必殺技を入力すると、1P側のみ超必殺技が発動。しかも暗転後は暗転前のコマンドが無効になるため、2P側は遅れて超必殺技……ではなく通常技が出てしまいます。また、ガード後に五分の状況で投げを狙った場合、投げる側が1P側なら確定しますが、2P側だと確定しません。つまり、1P側が非常に有利なシステムなのです。

『餓狼 M.O.W.』ではガード後に五分の状況で重要。1P側が有利な作品が多い傾向にあるようです。

基板の裏側 Reverse side of PCB

116 驚異の追撃
ザ・キング・オブ・ファイターズ2003

牙刀を使用し、画面端でやられ判定が無い吹っ飛び状態の相手に弱龍牙を決めます。このとき、弱龍牙を引き付けて出せば謎の6段目までヒットするのは有名ですが、実はこの6段目をヒットさせると、着地後さらに立ちAで拾うことができます。

これを利用すれば、以下のような連続技が可能です

ジャンプB↓弱風牙〜旋牙↓【近距離立ちA↓弱龍牙】×3。

これで一発K.O.できます。

(栃木県　宗慈さん)

㋵：今月は基板の裏側への投稿が少なかったので、連続技掲示板宛の投稿から非常に珍しいものをピックアップしました。

龍牙は5段技ですが、2段目以降はやられ判定の無い吹っ飛びにも決まる、通称「何でも拾い判定」になっています。また、当て方により2段目以降で5ヒットすることがあり、その場合は相手よりも早く着地できます。そしてなぜか追撃が可能！　何でも拾い判定を活用した当て方から、通常時は不可能な追撃をするのがポイントです。

それにしても、やられ判定の有無が非常に面白いゲームですね。探せばまだまだありそうで研究心が高まります。

㋵&オヤジの編集後記

㋵：何か『Quest of D』ばっかりやってるよね。

爺：そうだね。レアアイテム、出ないね。次のバージョンアップはいつかなぁ？

㋵：カードが追加されるとかなりうれしい半面、財布の劣化も気になるよね。

爺：もう劣化し過ぎてるから、その分仕事しないと……。

㋵：オレも……。そういえば格ゲーの新作もちらほら出てくるみたいだね。

爺：どれも期待できそうだよね。何をやろうかなぁ。

㋵：その前に仕事して、プレイ代を捻出しないと。

爺：でも、仕事してる間は『Quest of D』と新作ができない……。ジレンマ!?

ザ・勘違い'05

何げない空耳が本当の意味よりも面白かったりする、勘違いのコーナーです。今回は愛知県はADさんからのお便りで、ゲームは『GGXX』。

ADさんは、エディの分身のD攻撃が「ハメる！」と聞こえたり(「跳ねる」が正解)、しゃがみHSが「ハメ！」だと勘違いしたそうです(「鮫！」が正解)。エディは性能的にかなり強いキャラなので、この勘違いは心の叫びを聞いた気になります。

情報求ム!
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!!：微妙だけど捨てがたい小ネタを募集。●ザ・勘違い：ボイスの聞き違いや技名の思い違いなど、笑える勘違いを募集。
●コレ標準語?：当たり前と思ってたけど、実は一般的じゃない？　そんな用語を募集。●基板の裏側：通常は起こらない「?」な現象を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

アーケードゲームライブラリー

Text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第27回 迷走するゲームとパチンコの関係

777セブンフィーバー

テーブル筐体の中にフィーバーパチンコ？
複雑な時代を象徴する珍マシン

変なゲームも生まれました

遊びの大きなブームは一気に爆発し、そしてさめていく。そんな大きな波間に、そこにかかわってる人々は、その都度一喜一憂しながら時代が流れていく。

70年代にブームとなり、飛躍的に数が増えたボウリング場。そのボウリング場内の休憩場所から発展したゲームコーナー。79年のインベーダーブームで脚光を浴びたビデオゲーム。次々と生まれる大きなブームの影で、逆に客を取られることとなった他業界はいかにして対抗するか研究し、そして製品を作り、それが遊びの時代を築いていった。

インベーダーブームのころには、盤面にインベーダーが表示されるパチンコ機も開発されたが、大きなヒットには至らなかったことを覚えている人はどれくらいいるだろうか。そんな中で巻き起こった81年の『フィーバーパチンコ』のブーム。逆にパチンコ風ゲームを作ってそれに対抗しようとしたタイトルの中には、奇抜なものもいくつかあった。

決して多く出回ったわけでもないし、ヒットしたわけではないが、時代のあだ花として咲いた多くのタイトルの中から、今回は名古屋の販売会社朝日ベンディングが発売した『777セブンフィーバー』を紹介しよう。いわゆるエレメカメダルゲームに分類されるため、ビデオゲームではない。「フィーバー」を意識した対抗機としてはかなり特徴的なマシンである。

本作の筐体は一見すると普通のテーブルタイプだが、本来画面のある部分のガラスの下にパチンコのような「ゲーム盤」が入っている。斜めに傾いているため、玉がスマートボールのような動きをするのが特徴。入賞穴に入ったり特定の絵柄がそろうことでチューリップや入賞口が開き、規定点数で打ち止めになるまで遊ぶことができる。玉は打ち出すのではなく上部から落とすだけなので、あまり爽快感は無かった。

実際それだけのマシンなのでとても「楽しく遊べる」代物ではなかった。しかし、こんなゲームもあったということを知っておいても損はないだろう。

ただし、このマシンも単なる「チャレンジ作」としてではなく、ポーカーゲームやBET式マージャンなどと同様、ギャンブル目的の利用も想定して作られたようで、あまり良い印象が残っていないことを付け加えておく。

『777セブンフィーバー』の基本盤面

操作はスタートと玉出し、玉落としの3ボタンのみ。ランプと得点のデジタルがあるだけのメカ物だ。

フィーバーの残した絆

遊び場の形は常に変わってゆく。ブームに乗ってボウリング場はゲームコーナーに、そしてパチンコ屋へと姿を変えていった。もちろんその中で多角経営という形で店舗を増やした業者も多く、この時代からゲームとパチンコは非常に近接した業種となった。

以前紹介した「ジャンピューター」の販売元である三立技研も、新宿にあったパチンコ屋の関連会社であり、三立のゲームロケーションを運営していた東京キャビオートとの連携で、ヒット作として世に送り出したそうである。

85年の風営法施行に前後してアミューズメント事業から撤退していたユニバーサル(現アルゼ)は、パチスロで成功を収め、同じく任天堂は家庭用ゲームで大成功を収めた。それぞれの道を歩み始めたかに見えたが、近年は撤退したメーカーの業務用ゲーム市場への再参入が相次いだ。一方で業務用ゲームメーカーの多くは、家庭用やパチンコといった隣接する娯楽業界と連携しながら、この20年を歩んできたのではないだろうか。

近年、アミューズメント事業は本当に厳しい状況にあるが、そんな中でも隣接業界との連携で光明を見いだしているメーカーやオペレーターも数多くある。しかしそれだけではなく、苦境から新しいマシンやタイトルを生み出していけば、またゲームセンターが輝きを取り戻すのではないだろうか。

パチンコゲームの流れ

エレメカ景品機としてのゲーセンパチンコは『777セブンフィーバー』以前から数多くあった。ユニバーサルの10点入ったらお菓子が払い出される『T-ME80』にはじまり、画面式ビデオゲームでは三機電子の『パチフィーバー』(83年)や98年にサミー工業(現サミー)が発売した『パチンコセクシーリアクション』などがある。最近は『ドラゴンフィーバー』シリーズに代表されるようなパチンコ実機から転用された台が多いため、機種では語り尽くせないが、メカ物としては一ジャンルとして定着しているようだ。

『パチフィーバー』(三機電子工業 98年)

画面式パチンコゲーム。実機まんまのハンドルが付いているのは新鮮であった。

『パチンコセクシーリアクション』(サミー工業 98年)

女性キャラが登場するカラフルなパチンコビデオゲーム。近年はアトミスウェイブやパチスロで知られるサミー。これは、まだサミーのビデオゲームのリリース数が非常に少なかったころのゲームである。

風俗営業法が施行されて今年でちょうど20年……

85年2月13日。今からちょうど20年前にゲームセンターは風俗営業法の対象業種となった。それまで比較的簡単に開業や設備変更が可能だったが、法対象後は営業許可制となり、新規出店や改装などを行なうときは、書類をそろえて警察に許可を取りにいかなければならなくなった。

ゲームセンターを風俗営業の対象とすることはゲーム賭博事件がきっかけで、それらの機種の営業を規制することが目的だった。しかし当時は賭博機と一般機の区別がつかないといった強引な理由で「得点が表示される方式のビデオゲーム機」の大半は対象とされてしまった。業界内では大きな反対運動も起こったが、結局法案は通された。これによりゲームセンターに大きな足かせがはめられてしまったといえるだろう。オペレーターにとっては、出店の難しさや事務作業の煩雑さも現実問題であり、現在も店内のレイアウト変更のたびに配置図を描いて書類を警察に届けるなどの作業が必要となっている。

遊ぶ側のプレイヤーにとっても、遊べるゲームセンターが無くなることは切実な問題であろう。法施行前は24時間営業が可能であったため「深夜もゲームを続けて、2日がかりのハイスコア達成」ができるなど、現在とは違った環境があった。このときを境にハイスコア集計の分野でも時代は変わったといえる。

当時まで「24時間営業のゲームセンター」は珍しい存在ではなく、繁華街や郊外型自販機コーナーなど、深夜もゲームが遊べる場所は多くあった。しかし85年以降、同法のために原則深夜0時から日の出まで営業はできなくなった。例外的に設置機種面積を一定割合未満にすれば対象外店となるため、景品自販機のような風営法対象外機を多く並べて深夜営業を行なう方法もあった。しかし、さまざまな分野で深夜店舗が増えてきた現在、規制に縛られるゲームセンターは時代に取り残されているのが現実だ。

法施行後、多くのゲーセンが消えた。その後もなんとかがんばってきた業界も、20年間続いた厳しい足かせに生命を削られているかのように思われる。規制を受けたゲームセンターをよそ目に、本来の規制対象であった賭博ゲームは「10円ゲーム店」などと名前を変え、各地で残り続けている。そんな矛盾を抱えたまま、20年後の店内にまた「蛍の光」の流れる時間が訪れる。

当時まだ多く見かけなかったコンビニは飛躍的に増え、24時間営業店の明かりが灯る深夜の街に、かつてあったゲームセンターの明かりは無い。時間を気にせず遊べる家庭用やPCゲームにその座を奪われたアーケードゲームは、これからどうすれば良いのか。20年が過ぎたこの時にもう一度、アーケードの将来を考えてみるべきではないだろうか。

募集

『アーケードゲームライブラリー』はゲームの歴史をちょっとまじめに振り返るコーナーです。扱ってほしいタイトルやなつかしのゲームの情報、オールドゲームの質問などをお待ちしております。新作の少ない現代に過去のゲームの築いてきた歩みを振り返りながら、アーケードゲームとは何かを考える場にできれば良いかと思います。過去の面白い映像や資料の投稿、レトロゲームについての意見なども聞かせていただければ幸いです。また、当時の話を聞かせていただけるオペレーターや当時の開発者の方からのご意見もお待ちしております。

あて先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
/「ゲームマシン」1981年-1986年(アミューズメント通信社)
/「アミューズメント産業」1981-1985年(アミューズメント産業出版)
/「コインジャーナル」1981年(コインジャーナル)
/「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)
/「あまちゅあらいん」1984-1985年(AMPグループ/アマチュアライン)
/「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)

■お知らせ
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
http://amp.tri6.net E-Mail amp@tri6.net

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

アーケーダー・ネオ

電界 接続

第62回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムギウ

本邦初公開!?　フレーム送り装置でフレーム単位の調べごと

今回紹介するのは、今なおネオジオが忘れられない「ネオジオフリーク」に捧げる、ネオジオ格ゲー攻略装置だ。編集部では、これに似た装置を使って調べごとをしていた時期がある。もはや「時効」ということで、その手法と回路を公開しよう。ただ、後述するように動作が120%完璧というわけではない。また、ネオジオ基板への半田付けが必要で、故障の危険が伴う。その点はご了承願いたい。

1 フレーム送り装置とは

アルカディア編集部でも使っていたという、ネオジオ格ゲー攻略装置。それはいかなるものか、説明しよう。

ネオジオ格ゲー攻略装置!

1/60秒を追求する

ビデオゲームの、特に格闘ゲームの攻略は、とどの詰まり、ゲーム中に流れる最小時間単位の挙動を追うこと、といって過言でない。

一般的なビデオゲーム内で起きる事柄は、1秒60回の画面書き換えと、それに伴う入力判定の連なりに分解できる。

そして、その瞬間瞬間を分析していくと、人間の目や感覚では追い切れない真実が明らかになってくる。逆をいえば、真実を知りたければ、1/60秒という短時間で過ぎ去っていってしまう瞬間瞬間を把握しなくてはならないということだ。普通はそれができないから、はっきりしたことが分からない。普通のゲーム基板にはコマ送り機能など付いていないから、真実は永遠に闇の中だ。しかし、ネオジオ基板は違う。

完成写真

以下の写真が、今回紹介するフレーム送り装置だ。ほぼIC四つで出来ている。根気さえあれば製作できるので、挑戦してみては。

部品面

半田面

動作原理を紹介しよう。映像信号の一部であるC.SYNC（複合同期信号）からゲームの最小時間単位を司る1/60秒の振幅を持つ垂直同期信号を取り出し、これをネオジオ基板のDIPスイッチ（ストップ機能に該当するもの）に送り込むというもの。1発止めのシンクロ連射装置のようなものだ。

フレーム送り装置 回路図と動作

ローパスフィルタにて60Hzの垂直同期が取り出される。これをまず最初の74HC74で半分の30Hzに変換。その後、次の74HC74でスイッチを押したときに30Hzのパルス1発だけをDIPスイッチに送り込む、という動作に変換している。実際に試すと30Hzのパルスに基板が追従できず数コマ進んでしまうので、LEDを挟んで安定させている。

ネオジオ基板がくれたもの

ネオジオ基板には、実はストップ機能がある。基板上にあるDIPスイッチの一つをONしている間だけ、一時停止がかかるのだ。だから、1コマ画面が進む時間分だけスイッチを瞬間的にOFFできれば、真実が見える1/60秒の世界に迫れることになる。とはいえ、それを人間が確実にこなすのは困難だ。編集部には1/60秒単位のコマ送りできる特殊技能を身に着けた人間が居り、そういったスキルを持つ人間の技能に支えられてネオジオタイトルが攻略されてきたという経緯があるが、だれもができるわけではなかった。その職人芸を機械で再現する目的で作られたのが今回の装置。この装置があれば、簡単な操作でコマ送りができるのだ。なぜ「フレーム送り装置」と呼ぶか？　それは後で説明。

2 フレーム送り装置の製作

動作のイメージがつかめたところで、製作に入っていこう。ユニバーサル基板上に下図に示す回路を組み上げ、続いてネオジオとの接続をして完成だ。

フレーム送り装置 実体図

ICは足が多く、自由にレイアウトを決めることができないので、基板上で配線が交差しがち。最初にスズメッキ線などで各部品に共通する+5VとGNDを配線した後、被覆線で配線しよう。

フレーム送り装置部品表

品種	品名	数量
C-MOS IC	74HC74	2
	74HC14	1
	74HC08	1
LED	赤色	2
コンデンサ	0.1μF（末尾がK）	4
抵抗	10kΩ	1
	5.6kΩ	1
	2.2kΩ	1
	150kΩ	1
	300kΩ	1
その他	ユニバーサル基板、配線材、ボタン等	適量

コンデンサは型番の記号がKのものを使用。ICを3種類使っているので、以下に示すほか、身近な電子部品通販会社などで購入してほしい。ちなみに、秋月電子通商だけは74シリーズを扱っていないので、お間違えの無いように。

主な電子部品通販会社	
秋月電子通商	http://akizukidenshi.com/
千石電商	http://www.sengoku.co.jp/
共立電子産業	http://www.kyohritsu.com/

装置の活用方法

装置が完成したとしても、どう使っていいか分からないかもしれない。編集部で行なっていた調査方法を例に取り、活用方法を解説しよう。

装置を使うと、1/60秒単位で時間を送っていける。この最小時間単位に同期して画面（フレーム）が書き換えられていくので、これを1フレームと表記しよう。その意味は冒頭の説明の通りだ。

フレーム送りができる基板だから、この装置は「フレーム送り装置」と呼ぶ。

1フレーム単位で時間を送りながらコマンド入力をすると、そのおのおので入力受け付けされるため、理論上最速の入力ができるようになる。最初のフレームで下、次に斜め下、その次に横+AorCと入力しながらフレームを進めていくと、例えばサイコボールアタックのコマンドが完成するという具合だ。

ゲーム上で可能なことは、操作難度の制限を受けずに実現可能であることを意味する。ここまで分かれば、できることが見えてくるだろう。最後に調査の具体例を挙げて、今号の結びとしよう。

フレーム送り基板を使った調査の手順

技の発生の調べ方

2P側も乱入して対戦状態にし、二人を密着させる

▼

調べたい技のコマンド入力を完成させる

▼

1フレームずつ数えながら送っていく。ヒットマークが出たら、そこが発生タイミング

硬直差の調べ方

調べたい技のコマンドを完成させ、ヒットorガードさせる

▼

二人共レバーを上に入れてフレームを送っていく（分かりやすさのため）

▼

二人の間のジャンプ状態への移行開始タイミングの時間差が硬直差

ネオジオ基板との接続

カードコネクタとコネクタを合体加工した、いわゆる「中間ハーネス」を間に挟んで接続するのがミソだ。

JAMMAコネクタからの信号取り出し時は、別途資料を参照のこと。

どこにつなぐか

作例ではMV-1Aでテスト。MV-1Aでは、8番スイッチが画面停止になっていた。DIPスイッチはONすることによりGNDに接続するようになっている。一つのスイッチにつき二つ足があるが、（下図参照）GND側ではない方に接続する（判定方法は後出）。ずらっと並んだどのDIPスイッチがストップ機能を持つのか分からなければ、実際に試してみよう。それが一番だ。

実際に試してストップ機能のスイッチが特定できたら、JAMMAのGND端子とスイッチの足との間にテスタを当て、二つある足のうち、抵抗値が大きい方に半田付け。

ゲー事典　**接続方法補足**：八つあるDIPスイッチの一つとなるストップスイッチの「二つある足の抵抗値が大きい方に接続」と書いたが、もう一方の足でテスターの表示がどうなるかというと、そちらはJAMMAのGND端子と導通しているため、抵抗値はほぼゼロになる。　**うまくいかないケース**：フレーム送りがうまくいかないことがある。処理落ちをするような場合だ。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1986年／昭和61年

ナムコ

源平討魔伝

開発元 ナムコ　**ジャンル** アクション
発売元 ナムコ　**操作系** 8方向レバー＋2ボタン

システムボード	SYSTEM86
CPU	6809×2＋カスタムCPU（HD63701）
サウンド構成	YM2151＋C30（ナムコ音源）
表示色数	512
スペック	＋5V（基板）／＋12V

基板業界のガラパゴス諸島出身!?

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

メインCPUに6809を二つ搭載している。

YM2151とC30、サウンドデータの入ったROMの姿。

JAMMA化で無用ながらも、ナムコ規格のRGBコネクタのプリントパターンが。

DETAILS

オシレータ
カスタムIC
ROM（データ）
カスタムIC
ROM（データ）
RAM
電源入力（未使用）
RGB出力（未使用）
DIPスイッチ
44ピンJAMMAエッジコネクタ
RAM
ROM（データ/1Mbit）
ROM（データ/1Mbit×3）
カスタムCPU（HD63701）
CPU（6809×2）
ROM（プログラム）
ROM（サウンドデータ）
波形メモリ音源（C30）
FM音源（YM2151）
カスタムIC（I/O用）
音声アンプ回路

用語解説

デカキャラ基板：SYSTEM86は『イシターの復活』と『スカイキッドDX』が完全な1枚基板で、そのほかのタイトルにはだれが呼んだか通称「デカキャラ基板」と呼ばれるサブ基板が載っています。しかしこのサブ基板は、音声合成のための基板であったと私は記憶しています。

やはりVGM：それにしても音楽/音色が素晴らしい。もはや語るまでもありませんが、これは中潟憲雄氏によるもの。後に使いこなしが難しいと評されるFM音源の出回り始めだったにもかかわらず、琵琶の音色などは素晴らしく、これにやられたVGMマニア（自分含む）は多いと聞きます。気が付くと頭の中に源平マーチが流れていたり。

HARDWARE CHECK

『源平討魔伝』は、ナムコ初のJAMMA規格基板、SYSTEM86を採用しています。対応タイトルには『イシターの復活』や『ワンダーモモ』などの人気どころがあるので、当時からなかなか手に入らない高額基板でありました。人気の薄い『スカイキッドDX』は改造キットにより姿を消し、地味ながら、海外で人気の『ローリングサンダー』もまたどんどん輸出され、日本から消えてしまいました。基板界のガラパゴス諸島といえましょう。

銘板などは無いが、シリアル番号の頭2桁が86になっている。

君は知っているか?

源氏と平家の戦いをモチーフにした、和の色が濃いゲームです。表示に大きな漢字フォントが使われ、それを強引に活かした「だじゃれの国」が、ゲーマー心をくすぐりました……だれが何と言おうとくすぐったのです当時は！

操作系はレバーとジャンプ&剣。敵を倒し、攻撃力の剣、バイタリティのろうそく、そして保険となる銭を集めながら、宿敵頼朝を目指します。大きいといえばキャラクター。デカキャラモードでは主人公の影清の関節が軽やかにしなり、操り人形のごとく剣を振り回します。レバーの入力具合で剣の構えや振り方が変わり、それにより強敵も一瞬にして倒すことができます。

三種の神器といわれるアイテムをそろえると、ラスボスの頼朝はいとも簡単に倒すことができます。似たようなシステムの『ドルアーガの塔』より楽です。隠し面的な場所で神器を確保することができたし、ジャンプもボタン連打により割とコントロールが効いたので、アクションゲームが苦手な私でも実にあっさりクリアできました。機会がありましたら、ぜひプレイを。

巨大な（当時比）キャラクターが画面狭しと動き回るのは圧巻。和風の色彩が美しい。

ゲー事典 「だじゃれの国」のように、ゲームの進行上意味の無い面がある。その中のボーナスステージで、菖蒲の花が"愛"という文字の形に咲く。この効能が気になって眠れない思春期のゲーマーが、当時のゲーメスト編集部に、いきなり「愛ってなんですか？」という素朴かつ奥深い質問を投げ掛けたのは、あまりにも有名な話。実際は、得点以外の意味は無いとのこと。

ついに攻略開始！ 新時代に乗り遅れるな

MELTY BLOOD Act Cadenza

「攻め」と「守り」に必須のシステムを頭にたたき込み、厳しい闘いへと備えよう。必殺技のコマンド一部と簡単な闘いのポイントを掲載しているので、気になるキャラのチェックも忘れずに！

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

- アークドライブ―AD
- ブラッドヒート―BH
- ブローバックエッジ―BE
- マジックサーキット―ゲージ
- [ ]内―ビートエッジでのつなぎ
- ―特定の通常技のつなぎ
- BE○○―○○のブローバックエッジ
- EX○○―○○のEXエッジ
- Ⓒ―キャンセル
- Ⓙ―ジャンプキャンセル
- Ⓢ―スーパーキャンセル

メルティブラッド アクトカデンツァ
- ■メーカー：エコールソフトウェア
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2005年3月稼働予定
- ■使用基板：NAOMI

IMPRESSION

システムは結構多いけど、少しずつ覚えればOK。慣れてしまえば縦横無尽にキャラを動かせるので、そう快感はバツグン。ガンガン攻めを構築できる楽しみを、ぜひ味わってほしい！

※攻略情報は編集部が開発版で独自に調査したものです。発売版では改良のため変更される可能性があります。

プレイ前にチェックしておこう 基本操作＆画面情報

弱攻撃 A　中攻撃 B　強攻撃 C　D シールド

ガード	相手が右に居るときに←or↙	詳細は欄外
避け	↓＋AB同時押し	詳細は133ページ
投げ	← or →＋AD同時押し（空中でも可）	詳細は130ページ
ダッシュ・バックステップ	←← or →→（← or →＋AB同時押しでも可）	詳細は欄外
ハイジャンプ	↙ or ↓ or ↘の後に↑	詳細は欄外
二段ジャンプ	空中で↖ or ↑ or ↗	詳細は欄外
空中ダッシュ	空中で←← or →→	詳細は欄外
地上受身	地面に激突する寸前に← or ↑ or →	詳細は133ページ
空中受身	吹き飛び中に←or↑or→＋どれかのボタン	詳細は133ページ
EXエッジ	コマンド技をCボタンで入力	詳細は131ページ
ブローバックエッジ	特定の技のボタンを押し続ける	詳細は130ページ
シールド	攻撃を受ける前にD	詳細は132ページ
EXシールド	攻撃を受ける直前にD	詳細は132ページ
シールドバンカー	↓↙←＋D	詳細は132ページ
レデュースダメージ	攻撃を受けた瞬間にどれかのボタン	詳細は133ページ
ビートエッジ	通常技を連続入力	詳細は130ページ
ブローバックエッジ	特定の技のボタンを長く押す	詳細は130ページ
強制開放	マジックサーキット100%以上でABC同時押し	詳細は135ページ
サーキットスパーク	MAX時、ガードorのけぞり中にABC同時押し	詳細は133ページ
アークドライブ	MAX時 or HEAT状態にコマンドで発動	詳細は131ページ
アナザー・アークドライブ	BLOOD HEAT状態にコマンドで発動	詳細は131ページ
ラストアーク	特定の条件下で発動	詳細は131ページ

①体力ゲージ

黄色ゲージが無くなると負け。赤色の部分はHEAT時、BH時に回復する。 詳細は134ページ

②取得ラウンド数

現在の取得ラウンド数が表示される。勝利した方に一つずつ付く。

③タイム表示

徐々に減っていく。0になった場合は、体力ゲージが多い方が勝利。

④受け身の可否

被ダメージ時、受け身可能な場合、ここに受け身の可否が表示される。 詳細は133ページ

⑤ヒット数

攻撃が連続ヒットした場合に、合計何ヒットなのかが表示される。

⑥ダメージ値

連続ヒットした場合の総合ダメージを数値に表したものが表示される。

⑦リバースビート表示

強攻撃→弱攻撃など、逆方向にビートエッジをつなぐと表示される。 詳細は130ページ

⑧マジックサーキット

ヒット・ガード問わず攻撃を当てる、または当たることで増えるゲージ。 詳細は134ページ

⑨リデュースダメージ

この表示が出ているときにボタンを押すとダメージを軽減できる。 詳細は133ページ

MBAC 十七分割　**基本操作補足**：従来の格闘ゲームと同じく、中段攻撃は立ちガード、下段攻撃はしゃがみガードのみ可能となっている。各種ジャンプは、通常より高くジャンプできるハイジャンプ、ジャンプ後にもう1度跳べる二段ジャンプは、イメージ通りだろう。特筆すべきはスムーズに技が出せるダッシュと、無敵時間のあるバックステップ。後者はローリスクで攻めを回避できるので、ぜひ覚えておこう。

攻めの流れを覚えよう

とにもかくにもまずは攻めろ!

ダッシュが非常に強力な本作。まずは攻めの流れを覚えることが勝利への近道となるぞ!

STEP 1
ダッシュ or ジャンプで接近しよう!

接近手段は主にダッシュ、ジャンプ、ダッシュ、二段ジャンプなど。ダッシュからはスムーズに攻撃を出せるので、多用していこう。ジャンプで近付くときは空中ダッシュや二段ジャンプを織り交ぜ、的を絞らせないように。

本作はいわゆる対空技が比較的弱く、ゲームスピードが速い。空中から接近するのが手っ取り早いぞ。

接近したらまずはコレ

STEP 2
ビートエッジで技をつなごう

ボタンを素早く連続で入力することで、通常技を連係できる「ビートエッジ」。これは地上だけでなく、空中でも可能だ(できないキャラも居る)。相手に技が触れたら、取りあえずつないでいこう。ビートエッジ中は、特定のボタンを押し続けて出せるブローバックエッジや、特殊技にもつなげられる。中段やガード不能技を持っているキャラは、連係に取り入れよう。

発生の早い技から、威力の高い技やリーチの長い技へつなぐのが基本だ。

特殊技やブローバックエッジにもつなげられるので、オリジナルの連係を組もう。

打撃を当てるための布石

ガードを固める相手には投げが有効

接近時の選択には投げを交ぜよう。発生が遅く、ダメージも少なめだが、投げ後は攻めやすく、打撃を当てるための布石になる。

ガードされたときは?

リバースビートでフォローしよう

攻撃力は下がるものの、技のスキをフォローできるリバースビート。つないでいない技になら強弱を問わず連係できるので、活用しよう。

NEW Character 蒼崎青子 AOZAKI AOKO

円形の魔法を設置するフローティング・スターマイン。画面端まで届くブロウニング・スターマインで砲台と化せ!

無尽蔵の魔法力と格闘術でゴー!

POINT
・連係のつなぎは立ちB、しゃがみC
・跳び込みは下方向に強いジャンプCで
・BEブロウニング・スターマインはガード不能

必殺技	ブロウニング・スターマイン	↓↘→+AorB
	レイニング・スターマイン	空中で ↓↘→+A or B or C
	ブレイジング・スターマイン	↓↓+A or B or C
	フローティング・スターマイン	↓↙←+A or B or C (空中可)
	フローティング・スターマイン	←↓↙+A or B or C
	ブロウニング・スターボウ	→↘↓↙←+ A or B or C
	蹴り飛ばすわよー	→↓↘+A or B or C
	青子ワンツースリー	→+A・→+B・→+C
AD	スヴィアブレイク	←↙↓↘→+C

肉弾戦が弱い魔法使いはRPGだけ。青子ワンツースリーで近距離戦もお手の物だ。

KISHIMA KOUMA 軋間紅摩 NEW Character

遠距離戦は苦手だが、接近時の破壊力はバツグン。多少強引でも跳び込みや、突進技の三定蓋を仕掛けよう。

POINT
・ジャンプCでどんどん接近しよう
・接近後は圧壊で投げてしまおう
・困ったらEX二定蓋で脱出!

ガードを崩す手段は、投げ技の圧壊以外にガード不能のBE立ちCが使いやすい。

小細工は無用! 殴り、つかみ、燃やせ!

必殺技	二定蓋	→↓↘+A or B or [illegible]
	三定蓋	↓↘→+A or B or C
	鬼神	↓↓+A or B or C
	圧壊	↓↙←+A or B or C
[illegible]	[illegible]	圧壊でつかみ時に ↓↘→+C
AD	独鈷・屠浮炎上	←↙↓↘→+C

STEP 4
連続技の締めは3種類

ジャンプキャンセル後は、ビートエッジからジャンプCや、必殺技で締めよう。空中やられ時には空中投げがつながるので、これにつなげてもいい。
　慣れてきたら二段ジャンプや空中ダッシュを取り入れ、さらに連続技を伸ばしていこう。

ここまでつなげば合格点

STEP 3
相手を浮かせて連続技を決めよう

ダウンを奪える技で相手を少し浮かせて……

別の技につなぎ、さらに高く浮かそう。その後はジャンプキャンセルから追撃を決めよう。

通常技をヒットさせたら、空中連続技を狙おう。通常技のほとんどは、ヒット時にレバーを上方向に入れることでジャンプキャンセルが可能。相手を打ち上げる特殊技や、ダウンを奪える技からほかの技を中継し、ジャンプキャンセルして空中で連続技をたたき込もう（左写真参照）。
　空中連続技の流れは非常に早いので、連続技を覚えて指に慣れさせてしまおう（136ページ参照）。

ヒットしていたら？

空中連続技以外にも……

直接必殺技につなのぐのもアリ

通常技ガード時は、リバースビート以外に必殺技へ連係させるのもいい。ガード後に反撃を受けない必殺技は、特に使いやすい。

通常技ヒット時は、キャンセル必殺技もオススメだ。空中連続技よりお手軽で、ゲージを使えば大ダメージを与えられることも。

必殺技の種類について

ほとんどの必殺技はゲージを100％使用してEXエッジに強化できる（コマンド＋Cボタン）。
　これ以外にゲージをすべて消費する大技のアークドライブや、特定条件でしか発動しないラストアークなどがある。

EXエッジは性能が大幅に上がるものが多い。戦術の核になるほど優秀な技もあるので、キャラごとに性質をしっかりと把握しておこう。

シエル CIEL

手にした黒鍵で敵をせん滅せよ！

ダッシュには相殺判定がある。相手に攻撃を出されていても簡単に懐に入り込めるぞ。

POINT
- 立ちC・Cや黒鍵投げでけん制
- 劣勢時はEX黒鍵投げが頼りになる
- ダッシュで強引に近付くのもアリ

[illegible]	黒鍵投げ	↓↘→＋A or B or C（空中可）
	ハイロウ	↓↙←＋A or B or C（空中可）
	ブレイドシンカー	→↓↘＋A or B or C
	[illegible]	↓↓＋A or B or C（空中可）
AD	第七聖典	←↙↓↘→＋C

吸血鬼シオン SION TATARI

渇きにさまよう吸血鬼

前進しつつ攻撃する立ちCは、判定が強い多段技。連係やけん制に使える上、対空にもなる。

POINT
- しゃがみB、→＋Bで二択を迫ろう
- 連係の締めはテラーニュース（ライ）
- クルーエル・ブラッドで体力回復！

必殺技	テラーニュース（ライ）	↓↘→＋A or B or C
	テラーニュース（マリス）	→↓↘＋A or B or C
	レプリカント・コンダクター（オシリス）	↓↙←＋A or B or C
AD	クルーエル・ブラッド	←↙↓↘→＋C

シオン SION

連係に中段を交ぜてガードを崩せ！

中段の回し蹴りを放つ→＋B。ビートエッジでつなぎ、下段のしゃがみBと二択を仕掛けよう。

POINT
- →＋C・←＋Cをガードさせた後は有利
- 対空はBエーテライト・エアを使おう
- Aカッティング・シンクでの奇襲を交ぜよう

[illegible]	威嚇射撃	↓↘→＋A or B or C
	エーテライト・グランド	↓↙←＋A or B or C
	エーテライト・エア	→↓↘＋A or B or C
	カッティング・シンク	←↓↙＋A or B or C
	スライド・エア	空中で↓↙←＋A or B or C
	リロード	↓↓＋D
AD	パレルルレプリカ	←↙↓↘→＋C

MAX時

Magic Circuit MAX

ゲージが300%に達した瞬間から自動的にMAXが発動。時間と共にゲージが減少していき、時間によるゲージ減少かEXエッジの使用によりゲージが0%になると終了、ゲージは200%に戻る。また、アークドライブを発動するとゲージ残量に関係無くMAX状態は解除され、ゲージは100%に戻る。

さらにMAX時は、地上で攻撃をくらうorガード中にABC同時押しでサーキットスパークを発動できる（ゲージは0%に）。

アークドライブはゲージ残量に関係無く発動可能。ギリギリまで我慢する？

100～299%まで

Magic Circuit 157.0%

ゲージが100～299%の状態では、EXエッジの使用とABC同時押しによるHEATの発動が可能。この状態でできることは少ないので、早く次の状態へ移行できるようにゲージをためよう。

性能の良いEXエッジを持っているなら、こまめにゲージを放出するのもアリ。

体力が残り少ない場合は、スキを見てHEATを発動して体力を回復しよう。

BLOOD HEAT状態

Magic Circuit BLOOD HEAT

MAX時にABC同時押しでBLOOD HEATが発動。アークドライブが強化され（アナザー・アークドライブ）、ラストアークを発動できるようになる。使える技は強力だが、終了時は使用した技にかかわらずゲージが0%になる。

また、この状態でも時間と共に体力が回復し、その回復速度はHEAT時よりはるかに早い。共に終了時はゲージが0%になるため、体力回復に使う場合は余裕があるならばBLOOD HEATを使おう。

強力な必殺技で一撃必殺を狙え！　終了時はゲージが0%になることを忘れずに。

HEAT状態

Magic Circuit HEAT

HEAT状態へと移行すると、ゲージは発動時の残量から時間と共に減少していく。発動中はEXエッジとアークドライブの使用が可能で、ゲージが0%になるかアークドライブを発動するとHEAT状態は終了する。またHEAT中は時間と共に赤ゲージ部分の体力が回復するため、防御手段としても使える。

なおHEAT発動時の衝撃波には攻撃判定があり、ヒットさせると相手を吹き飛ばすことができるぞ。覚えておこう。

発動時の衝撃波はガード不能。近付いて発動し、一気に勝負をかけることも可能。

ネロ・カオス NRVNQSR CHAOS

攻撃はすべて獣にお任せ

性能のいい飛び道具を主力にした遠距離戦が強い。相手を近付けることなく、封殺せよ！

POINT
- ・対空迎撃はしゃがみCで
- ・距離を離したら混沌開放・黒翼種
- ・接近されたらしゃがみAで追い払おう

[illegible]	[illegible]	[illegible]+A or B or C
	[illegible]	[illegible]+A or B or C
	[illegible]	[illegible]+A or B or C
EXエッジ専用	[illegible]	[illegible]+C
AD	武装999	[illegible]+C

有間都古 ARIMA MIYAKO

八極拳でいちげきひっさつ！

持ち前の爆発力を活かせるのは接近戦。追撃できる投げを積極的に狙っていこう。

POINT
- ・接近戦はちょうしんちゅうで固めろ
- ・跳び込みはジャンプCが使いやすい
- ・投げからは連続技が狙える

[illegible]	[illegible]	[illegible]+A or B or C
	[illegible]	[illegible]+A or B or C
	[illegible]	[illegible]+A or B or C（空中可）
	[illegible]	[illegible]+A or B or C
AD	究極奥義	[illegible]+C

七夜志貴 NANAYA SHIKI

自慢のナイフで切り刻め！

閃鞘・八穿は中段、閃鞘・七夜は下段、閃鞘・一風は投げ判定の突進技。これらでガードを揺さぶろう。

POINT
- ・移動する立ちCで連係を組もう
- ・閃鞘・八点衝はたまにばら撒くと有効
- ・閃走・六兎は守りの要

[illegible]	閃鞘・八点衝	[illegible]+A or B or C
	閃鞘・八穿	[illegible]+A
	閃鞘・七夜	[illegible]+B
	閃鞘・一風	[illegible]+C
	閃走・六兎	[illegible]+A or B or C
	閃走・水月	[illegible]+A or B or C
AD	閃鞘・迷獄沙門	[illegible]+C

突発的総合情報コーナー

なぜなに MBAC

闘劇2連覇のあの方が『MBAC』の魅力を語る!

覇者から見た『MBAC』

闘劇を2連覇した自分から見て『MBAC』は、キャラの魅力もさることながら、対戦ツールとしての面白さも満点だと思います。空中での自由度、シールド関連の駆け引きなど、やり込み要素も多いですし。

同人ゲームの移植は新しい試みなので、これからのアーケード格闘ゲーム業界をいい意味で変えてほしいですね。

ゆきのせ
闘劇2連覇を成した唯一のプレイヤー。今は『GGXX #RELOAD』より『MBAC』の方が気になっているとか……。

ゲームに慣れたら狙ってみよう 基本空中連続技指南

本作の魅力の一つである空中連続技。基本的なものを記したので、自分なりにアレンジしよう。

下記の連続技がうまくつながらない場合は、2回目のジャンプを省いたり、つなぐ技数を減らし、空中投げやジャンプC、必殺技などに早めにつなげてしまおう。ジャンプ攻撃キャンセル空中投げは連打でOKだが、キャンセル空中ダッシュ～空中投げは高さの調整が少し難しい。十分に慣れてから挑戦しても、決して遅くはないぞ。

ジャンプ攻撃は、ヒット時に空中ダッシュや空中投げでキャンセル可能な上……、

空中やられ時は、空中投げがつながる。空中連続技の締めに最適だ。

キャラ名	空中連続技の始動技	始動技をジャンプキャンセルした後のつなぎ
シオン	【立ちC→◆+B】	ジャンプ【B→C】Ⓙ➡ジャンプ【B→C】Ⓒ➡空中投げ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
シエル	【しゃがみC→◆+C(2)】	ジャンプ【B→C】Ⓙ➡ジャンプ【B→C】Ⓒ➡空中投げ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
暴走アルクェイド	【しゃがみB→しゃがみC→立ちC】	ジャンプ【B(1)→C】Ⓙ➡ジャンプ【B(1)→C→◆+C】
[illegible]	[illegible]	[illegible]
赤主秋葉	【しゃがみC→◆+C(2)】	ジャンプ【A→B】Ⓙ➡ジャンプ【A→B】Ⓒ➡空中投げ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
琥珀	【しゃがみC→立ちC(5)】	ジャンプBⒿ➡ジャンプ【B→C】Ⓒ➡空中投げ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
メカヒスイ	【しゃがみC→立ちC(3)】	ジャンプ【B→C】Ⓙ➡ジャンプ【B→C】Ⓒ➡空中投げ
遠野志貴	【しゃがみC→立ちC】	ジャンプ【B(2)→C】Ⓙ➡ジャンプ【B(2)→C】Ⓒ➡空中投げ
七夜志貴	【しゃがみC→立ちC】	ジャンプ【B(2)→C】Ⓙ➡ジャンプC→空中投げ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ネロ・カオス	【しゃがみB(2)→しゃがみC】	ジャンプ【B(2)→C(3)】Ⓒ➡空中ダッシュC(2)
[illegible]	[illegible]	[illegible]
弓塚さつき	【しゃがみC(2)→立ちC】	ジャンプC or 空中投げ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
蒼崎青子	【しゃがみC→立ちC→◆+C】	ジャンプCⒿ➡ジャンプ【B→C】Ⓙ➡ジャンプCⒸ➡空中投げ
[illegible]	[illegible]	[illegible]

※技後にある( )内の数値は、多段技のヒット数

レン LEN

小さいことは良いことです

ジャンプC、ジャンプ中↓+Cは判定が広く、強力。リーチの短さはジャンプ攻撃で補おう。

POINT
- ジャンプ攻撃でまとわりつこう
- 空中の敵はEXフルール・フリーズで迎撃
- しゃがみ時のやられ判定はごく小さい

	技名	コマンド
[illegible]	フルール・フリーズ	◆◆◆+A or B or C(空中可)
	グラスグラスティータイム	◆◆◆+AorB
	猫道ロケット	◆◆◆+C
	ロンドン・ロンド	[illegible]
	プリティウォーク	◆◆◆+A or B or C
AD	ウタカタ	◆◆◆◆◆+C

弓塚さつき YUMIDUKA SATSUKI

自分の腕でユメ(勝利)をつかめ!

ジャンプ攻撃はビートエッジ不能だが、判定は強め。プレッシャーを与え、各種さっちんアームを狙おう。

POINT
- 立ちB、しゃがみCが地上戦の要
- 連続技はEX必殺技につなごう
- 接近手段は空中ダッシュCで強引に

	技名	コマンド
[illegible]	見果てぬユメを掴むさっちんアーム	◆◆◆+A or B or C
	届かないユメを追うさっちんアーム	◆◆◆+A or B or C
	行っくよ～!	◆◆◆+A or B or C
	邪魔しないでっ……!	◆◆+A or B or C
EXエッジ専用	吸血衝動	◆◆◆◆◆◆+C
AD	怒ったんだからっ……!	◆◆◆◆◆+C

ワラキアの夜 WARACHIA

鋭い爪で「カット、カット」と切り刻め!

ジャンプや空中ダッシュが速く、ジャンプ攻撃が強い。空中からガンガン攻めていこう。

POINT
- 地上戦は立ちB、立ちCで制圧しよう
- レプリカントコーディネーターで足止め
- 連続技にはEXバッドニュース(ライ)

	技名	コマンド
必殺技	バッドニュース(ライ)	[illegible]
	バッドニュース(マリス)	◆◆◆+A or B or C
	クリーチャーチャンネル(エス)	◆◆◆+A or B or C
	クリーチャーチャンネル(ノイド)	空中で◆◆◆+A or B or C
	レプリカントコーディネーター(イド)	◆◆◆+A or B or C
	ファンブルコード(アポトーシス)	◆◆+A or B or C
AD	ナイト オン ザ ブラッドライアー(アンザニティ)	◆◆◆◆◆+C

クイズ王が語る『QMAⅡ』問題制作秘話

『QMAⅡ』の問題を監修しているクイズ王の一人、大門弘樹氏にインタビュー。『QMAⅡ』の問題制作の裏側に迫ったら、あんな話やこんな話が飛び交うすごいことに……。

――『ＱＭＡⅡ』には多くの出題形式が多数ありますが、問題を作ってからそれぞれの形式に振り分けたのでしょうか？

大門　いや、違いますね。問題はそれぞれの形式に合わせて作っています。一般にクイズの定番になっている問題は、四択、マルバツ、早押しの３種類しかありません。そのためよくある「クイズの定番な問題」を、『ＱＭＡⅡ』にあるタイピングや四文字言葉など、特殊な形式に作り直す作業が必要となります。そういったものは問題をきっちりと吟味して、より『ＱＭＡⅡ』らしい問題に仕上げています。

あと、『ＱＭＡⅡ』のクイズにはいくつかの難易度が設定されているのですが、実は難しい問題より簡単な問題を数多く作る方が大変です。例えばスポーツ問題だと、だれでも知ってるスポーツ選手は限られてきますから。やさしい問題は正解できてうれしい、難しい問題は知らなくても「へぇ～」と思えるものが理想ですね。

最高難度の問題はクイズ王でもキツいですよ

――新しく追加された分岐クイズについてはいかがですか？

大門　プレイヤーには「引っ掛け問題」というイメージが強いようですが、スタッフには引っ掛ける意図は無く、出題者と解答者の読み合いだと認識しています。分岐は早押しクイズのだいご味なので、引っ掛け部分を先読みしてもらいたいですね。

――まだまだ出題されていない問題は多いのでしょうか？

大門　いまだに金剛賢者でも未見問題を見るそうです。回答者の速度と、制作者の速度、どちらが勝つのか、手を変え品を変え、勝負していますね。

――『ＱＭＡⅡ』プレイヤー、アルカディアの読者に向けて何か一言お願いします

大門　これまでクイズはマイナーなジャンルでしたが、このゲームの登場でより身近になったと思います。特に今回は私以外にも『ウルトラクイズ』の優勝者や元学生クイズ王など、多くの有名クイズ王が問題作成に参加していますから、全国のクイズファンの皆さんや、クイズ研究会の猛者にもぜひやっていただきたいです。

もちろん、クイズを全く勉強していない方でも１、２カ月やるだけでクイズ研究会の人と張り合えるようになることも可能です。ただし、超難問はそこそこの努力では解けないようなものがありますので、くじけず頑張ってください。

（敬称略　２００５年２月六本木コナミ株式会社にて）

大門 弘樹

Profile

1974年生まれ
企画制作会社フレームワークジェイピー執行役員。
著書に『TVクイズ番組攻略マニュアル』全3巻がある。『アタック25』優勝。『ウルトラクイズ』でも○×予選を突破した経験も。QMAでは主に「アニメ&ゲーム」を担当。

QUIZ MAGICACADEMY Ⅱ

月刊QMA通信

クイズマジックアカデミー

2005年　3月1日　火曜日
発行所　QMA新聞部
東京都世田谷区若林1-18-10
http://www.konami.co.jp/am/qma/qma2/
Text：赤男

クイズマジックアカデミー2
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ネットワーククイズ
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2004年11月（稼働中）
■使用基板：―

ゲーセン以外でも『QMAⅡ』携帯電話サービス

オンライントーナメントの待ち時間に見ていた自分の戦績は、携帯電話でも閲覧可能だ。ほかにもいろいろな機能があるので一度使ってみよう！

キャラクタープロフィール

自分の今の階級やマジックペットの成長具合など、カードの基本情報が見られるぞ。

PROFILE
アロエコ
学籍番号
2D0002631
修練生 6級
■エッグの様子■
「……」
最終登校日時
2004-12-18 19:24:11

正解率

オンライントーナメント、予習問題の両方の正解率を各ジャンルごとに%で見ることができるぞ。

予習成績

オンライントーナメントの待ち時間にできる予習問題の正解率を、各ジャンルごとに%で見ることができるぞ。

プレイヤー戦績

自分の戦績データを見ることが可能で、優勝回数、満点回数、貢献ポイント、連続正解数を見ることができるぞ。

獲得メダル一覧

自分が獲得したメダルを見ることができるぞ。ゴールドメダルはもちろん、イベントメダルの数も確認可能だ。

設置店舗検索

携帯を持っていれば全国どの場所にいても、『QMAⅡ』が置いてあるゲームセンターを調べることができるぞ。「エリア検索」、「都道府県別選択」、「市区町村名入力」三つの検索方法を駆使して近くにある店舗を探して『QMAⅡ』をプレイしよう！

配信概要

■サイト名:コナミネットDX
■情報料:月額300円(税込315円)
■アクセス方法:
【iモード】
iMenu>メニューリスト>ゲーム>ゲーム1>ゲームパック>コナミネットDX>e-AMUSEMENT
【EZweb】
EZトップメニュー>カテゴリで探す>ゲーム>総合>コナミネットDX>e-AMUSEMENT
【ボーダフォンライブ!】
メニューリスト>ケータイゲーム>ゲームパック>コナミネットDX>e-AMUSEMENT

QMA新聞部　『QMAⅡ』をプレイして、見たことある問題がちょっと変わって出てきたときはあるかな？　実は内容が新鮮ではない問題は、クイズ王が逐次問題を修正しているのだ！　同じ問題でも微妙に変化しているときもあるので、注意して問題を見てみると面白いかも。1カ月の2,500問配信以外にも、スタッフはいろいろなことをしてプレイヤーの楽しんでもらおうと努力しているみたいだよ。

新しくなった『マキシマムチューン』の全ぼうが明らかになった

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2

昨年秋のAMショーで制作が明らかになった『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2』だが、その発売がいよいよ秒読み段階となった。 今回はその『2』に採用された新しいゲームモード、注目の新コース、新採用のクルマ、新たなバトルシーンが気になるストーリーモード、そして超～熱くなった通信対戦を一気に紹介していこう！

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE2
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア
■発 売 日：2005年4月下旬
■使用基板：Chihiro™

新しいモード 10人抜きモードが追加された

10人のライバルを撃破せよ!?

さらに上を目指せ！

いかに10人を勝ち抜くか、いかに早く倒していくかがポイント！ バトルの展開次第で自分に有利にも不利にもなる。ライバルを瞬殺し、クリアーを目指せ。

次々に現れる最速を自負する首都高ランナー10人とバトルを展開し、制限時間内にその10人を勝ち抜かなくてはいけない。速さと強さを追及した新モードだ。相手を秒殺、瞬殺し、いかに早く10人抜きをするかがこのモードの楽しみ方となる。おや？ と思った読者もいるかもしれないが、このシステムは初代の『湾岸ミッドナイト』で採用されていたものだ。勝つタイミングによっては次の闘いを有利することも可能。その緊張感がたまらない!!

新しいコース 箱根が追加された

闇夜の決死のバトル

コースを覚えることが重要か!?

コンクリートジャングルから自然に囲まれたコースへ。首都高では味わえないバトルが展開される。

待望の新コースが追加！ そこは箱根。箱根？ 湾岸ミッドナイトなのになぜ首都高じゃないの？ と思っている読者もいるのでは。読んでないな原作を！ 『1』で登場したRX-7を駆るライバルのオキの地元が箱根なのだ。同じくRX-7に乗る城島と接点を持ったアキオが、原作でオキとバトルしたのが箱根ってわけ。新たなバトルシーンが生まれること間違い無し！

新しいクルマが6台が追加された

マツダ ユーノス コスモ TYPE-S
ロータリーエンジンといえばRX-7！ いやいや3ローターのコスモでしょう！ 速いはず!?

スバル アルシオーネ SVX バージョンL
スバルといえばインプ！ いやいやアルシオーネっしょ。そのSVXが登場！

マツダ RX-8 TYPE S
マツダが新たな技術を導入し、新時代のロータリーマシンとして世に送り出したのがこれだ！

新しいコースが増えたとなると、同じく「追加」を期待してしまうのがクルマだろう。既に日本の5メーカーを代表する最速マシンが出そろっているが、そこにマニアー押しの名車、そしてメーカーが最新技術を結集したクルマなど、合計6台が追加されるのだ。ここで紹介している以外には、ニッサンのフェアレディZ（Z32）とトヨタのスープラ（JZA70）が登場するぞ。中でも注目はコスモ。世界でも珍しい3ローターを搭載したマシンなのだ。果たしてその実力は？

ミツビシ ランサー エボリューションⅢ GSR
左のRSはカラーチェンジで登場するぞ！ こだわりで選ぶ？

カラーリングを変えると!?

ストーリーモードにも変化が!?

オキと林は箱根で！

ストーリーモードもリニューアルされているぞ。『1』では全20話を3周（ループ）する形でマシンをチューンアップし最強のクルマに仕立てていく、という流れであったが、本作は全40話で1周するストーリーに変更された。注目は後半のストーリーの流れ。飽きさせない、緊張感が増す展開となっている！

ループする展開から、レベルアップに合わせてライバルも変わっていく流れに変更。よりアグレッシブなバトルに！

クリアーすると新たな展開が!?

四人対戦が可能になった

『1』での通信対戦は1対1のタイマンバトルだったが、本作ではその倍となる4人でのバトルが可能になった。これにより大勢でバトルを楽しめるようになったのだ。気になるところはコース幅。首都高、箱根ともそれほど広くはない。そこで4台のバトルとなると……そりゃあもう大変な展開に！ 混戦なったらもう大変よ～。

CHALLENGER COMES

4人まで対戦ができるようになったがコースは狭い。押しくらまんじゅう的なバトルになりそう。挟まって動けなくなるかも？

前の3台が詰まってます!!

狭っ！ 狭過ぎ！ 抜くすき間が無い！ どうしましょう……とりあえず静観して、コースアウトしたライバルが脱落するのを待つ？ 終わっちゃうぞバトルが！

一族郎党で盛り上がれ！

ビシバシチャンプ オンライン ～笑撃の全国対戦!?～

伝説の名作が堂々復活！

e-AMUSEMENT

ビシバシチャンプオンライン～笑撃の全国対戦!?～

- ■メーカー：コナミ
- ■ジャンル：バラエティ
- ■操作方法：3ボタン
- ■発売日：2005年3月稼働予定
- ■使用基板：ー

Text:田渕健康

現代科学の粋を集めた筐体を見よ！

カメラで記念撮影！

筐体上部にはCCDキャメラが！ プレイで好成績を修めた際にプレイヤーの顔を残せる優れもの。グッドルッキングな肖像を残そう。

死ぬほど簡単操作！

最大三人まで同時プレイが可能なコンパネ。某音ゲーと同じ押し心地のボタンなので、すぐに馴染めるはずと信じてやまない。

イヤでも目立つこのボディ

100m先からでも見分けることができる過剰装飾のチャンプ筐体。ご近所のゲーセンで発見次第、四の五の抜かさずにコインをブッ込んでいただきたい。

説明ッ!

90年代のアーケードシーンを席巻した、連打系激熱ゲーム『ビシバシ』シリーズ。ボタンのみで構成されたシンプルな操作系は万人に受け入れられた。その操作系は時にはハンドル、時にはステップと手を変え足を変え、ゲーセンに集うちびっ子たちを過剰にハッスルさせ続けたのだった。そして！ 時は流れて2005年……。『ビシバシ』シリーズはついにオンライン対戦対応となって、堂々の復活をとげてしまったのだ！ 50を超えるミニゲームを搭載し、オンラインでの店舗間対戦を実現したドリーム仕様で、皆さまのストライキングスピリッツを否が応にも盛り上げる、これがたたかずにいられるか！

選べるモードは三つ！ 一人で発奮するもよし、チームメイトを集めて遊ぶもよし！

連打とタイミングと男気が試されるミニゲームが満載。ここぞとばかりに魂を燃やせ！

オンラインでぶちかませ！

デモ画面では「ビシバシチャンプのテーマ」が威風堂々流される！ 一度は聞いておきたい。

上級者向けのランキングモードでは、一週間単位で変わる三つのミニゲームを全国規模で競い合う！

コナミ対アルカディアのガチンコ勝負！ 筐体を2台使って、オンラインでの対決DA！ プレゼントをもぎ取るためにも、負けられねぇ！

ケソ（右端）＆サクテル（右から2番目）のチャンプラーズ対コナミ新山氏＆広報中原女史。やったるでぇ！

ヒルズinチャンプリング

「なんかさ～コナミの制作の方と勝負して、プレゼントとかもぎ取ってくるのってよくない？」という編集・プニョ野口の提案により、血気盛んにポンギヒルズにあるコナミへと乗り込んでいくライター田渕健康（ケソ）と福田桐太郎（サクテル）のチャンプラーズの二匹！ しかし、ありえないほどに遅刻したサクテルの尻目掛けて、コナミ広報の中原女史の怒りの蹴りが連続炸裂。

「はふん！ ミーのケツがビシバシチャンプ!?」三茶チャンプラーズ、苦難の船出であった。

待ち受けるは『ビシバシチャンプ オンライン』のディレクター新山氏。

「よう来たなアルカディア！ 我らを倒さんとビシバシグッズは放出せぇへんで！」

立ちはだかる壁、尻を腫らすサクテル。立ったまま眠るケソ。果たして、勝負の行方は!?

帰ってきた！ 俺たちチャンプラー

チャンプシリーズのためなら国さえ裏切る信念の徒、三茶チャンプラー（語呂悪し）。そんな二人の甘酸っぱいダイアリーを全公開！

オンラインバトルに挑んでみるか!

本タイトルの最大の特徴である「オンライン対戦」。これは、全国の店舗とアナタの街の「ビシバシチャンプ」をオンラインでつなぎ、ランク別に分かれたトーナメントを勝ち抜いていくモードなのだ。トーナメントでは、ランダムで選出された三つのミニゲームを3回連続で勝ち抜けば優勝だ!

A.対戦相手はマッチングシステムによって選出される! 途中で乱入したりされたりいまそかり。
B.3回連続して勝てばトーナメント制覇! 人間界トーナメントの制した後には――!?
C.記録を残せば記念撮影も! 店内プチ有名人になるチャンス。

チームでチャレンジ!

対戦は3対3のチーム戦で行なわれ、メンバーがいない場合はCPUが助っ人してくれるぞ。息の合ったメンバーを集めて、全国制覇を目指すって話じゃないですか。

アドレナリンが沸騰するぜ! 爆選ミニゲーム集!

基本は、命の限りボタンをたたく「連打系」のゲームが多いのだが、タイミングをとったり、ボタンの組み合わせを応用したりと、プレイの幅は腰を抜かすほどに広い!“ランキングモード”では、週ごとにランダムで3種類のゲームが選出され、全国の猛者たちとスコアを競うことができるのだ。得意なゲームがきたら、ぜひともランキングに挑戦しよう! 次週開催予定のランキング種目は、デモ画面などに表示されるぞ。

コースを読んでスイング!「目指せホームラン」

タイミング良く道路を渡れ!「パリのカエル」

魔法陣を完成させよ!「魔法大作戦」

瞬間的に数を当てろ!「ギョウザ天国」

過去の名作の美味しいところを網羅!

『ビシバシ』以外のシリーズも、ボタンで遊べるように調整されてるぞ。

あの日の興奮がよみがえる!

昔、『チャンプ』シリーズに燃えた人も、まだ未プレイの人も、一丸となって発奮すべし。

ミニゲームを遊び倒せ!

今作に収録されたミニゲームは、過去の『チャンプ』シリーズに登場して、人気を博したタイトルを厳選したものに加えて、新作ミニゲームも多数登場! 過去、ゲーセンを奮わせた珠玉の名作と、未知の興奮が混在した、グレイトフルな作品に仕上がっている。

しかも、オンラインで新作ミニゲームが次々と配信されてくるので、飽きずに長く楽しめる! まさに『ビシバシ』シリーズの決定打といえるのではないでしょうか。

また、トーナメントモードで選出されるゲームは毎回ランダムで選ばれるので、弱点があると致命的! すべてをまんべんなくこなせるようになっておかないと、トーナメント制覇は難しいぞ。チームの足を引っ張らないように、予習復習を欠かしちゃ駄目ーッ。

敗北!!

あっさり敗れたチャンプラーズ。しかし、心優しきコナミの方々は、プレゼントを提供してくれたのでした。

ランダムで選ばれた三つのゲームで勝負ッ! 右脳が弱いチャンプラーズは数を数えるのが苦手!

開発者だけあって、その腕の冴えはハンパねぇ～。

星になった我ら

「『チャンプ』シリーズはアタイの心の故郷……負けへんよ!」絶叫するケツであったが、その2秒後に立ったまま睡眠開始。

「フハハハハ! 敗れたりアルカディア! その程度のヒッティングマッスルでこのタイトルを制すつもりとは――焼死! いやさ笑止!」

新山氏の宣告どおり、むっちりと差を付けられていくチャンプラーズ。しかし!

「そ、そうか! チャンプシリーズに共通するのは、無心になってゲームを楽しむ心……それさえあれば小難しいルールなんて知らなくても大丈夫だということを、田渕さんは身を持って示そうとしてるんですね!」喜色に輝くサクテルの顔!

「いや、寝てるだけだろ」「ぎゃっふ～ん」

ブニョの冷静なツッコミとともに戦いは終わった。

お情けでいただいてきたプレゼントのお知らせは50P!

噂のオンライン野球シミュレーションがいよいよゲームセンターに！

ハリキリオンラインプロ野球

プロ野球の監督となり、TV中継を観ているような感覚で楽しめる『ハリキリオンラインプロ野球（以下ハリプロ）』。発売直前のバージョンでは、試合や選手の練習がより快適になった。今回はそれらの新要素も踏まえ、ゲームの魅力に迫ってみたい。

ハリキリオンラインプロ野球
- ■メーカー：タイトー
- ■ジャンル：オンライン野球シミュレーション
- ■操作方法：タッチパネル
- ■発売日：2005年春予定
- ■使用基板：TAITO Type X

Text：福田 桐太郎

試合中の画面の見方

❶ガイド表示 ON/OFF
ガイド表示の切り替え。通常は OFF。
❷スコアボード
[illegible]
❸オンライン[illegible]ボタン
[illegible]
❹[illegible]オーダー
画面緑ワクが相手のオーダー表。
❺自チーム選手オーダー
[illegible]
❻カウント
現在の打席の状態。
❼3Dモード切り替えボタン
[illegible]
❽[illegible]
[illegible]の入力受け付け[illegible]
❾試合方針変更ボタン
自軍の試合方針を変更する。
❿選手交代ボタン
打者、投手、走者の交代を行なうボタン。
⓫持ち時間
[illegible]

試合方針と画面の見方を覚えよう

選手の育成や先発メンバーの組み立てなど、監督としてプレイヤーが成すべきことは多い。中でも重要なのが、試合中にチームは出す指示だ。左にある試合中の画面を参考にして、本番でまごつかないように心がけたい。

4タイプの試合方針をこまめに切り替えよう

試合中は主に、画面左下にあるアイコン「試合方針変更」で選手の行動をコントロールする。変更の入力はイニングの投球が始まる前まで受け付けているので、状況をよく見て、方針を変えるか否かを判断しよう。試合方針は、「いつも通りに戦え」、「慎重に戦え」、「積極的に行け」、「明日のことなど考えるな！」の4タイプ。[illegible]

[illegible]ンスの時に「積極的に行け！」「明日の事など考えるな！」の方針を選ぶと大量[illegible]

ロケテストの結果を反映！『ハリプロ』の製品版はこうなった！

試合は五イニングスで一区切り

9回まで通して遊べるのではなく、5回[illegible]継続か終了かを選択できるようになった。

プレイボール
↓
五回裏終了時、負けているプレイヤーが試合の継続or終了を決定する

- **継続の場合**：「敗けている側のプレイヤーがクレジットを投入することで、9回までプレイが延長」
- **終了の場合**：「五回裏でプレイは終了し、9回まで自動的に試合は続く」

より分かりやすくなった練習設定

練習設定画面では、選手リストが投手と野手のタブで区切られ、設定を入力しやすくなった。

[illegible]

3Dモードが任意にプレイできる

自動的に発生していた3Dモードが、任意に切り替えられるようになった（回数制限あり）。

[illegible]入ることができる。

ハリプロダイジェスト！ 初心者は画面のどこに注目すればいいのか、慣れるまで分かりにくいかもしれない。攻撃時はまず最初に画面右端の自チーム選手オーダーで、だれが打席に立っているのかを確認。カウントやランナー[illegible]守備時は、画面中央の投手のスタミナや[illegible]スタミナの[illegible]減っている場合は、早めに投手交代をしてみよう

実況？『ハリプロ』対戦リプレイ

放任野球VS.徹底指示

崩れていく選手との信頼関係

敵に塩？敬遠大作戦

"パフォーマンスモード"改め"3Dモード"の読み合いが熱い！

選手達の熱きドラマがクローズアップされる3Dモード。ここでは「一球待て」や「敬遠」などの細かな指示を出すことができる。
店内対戦やオンライン対戦ではお互いの指示入力後、画面に相手の指示が表示される。どちらが監督として一枚上手だったのか、その場で判明する仕組みなのだ！

対戦の選んだサインに対して有利なサインを選んでいれば、選手が勝負に勝つ確率はぐんと高くなる！

突撃！ハリキリインタビュー

ハリキリオンラインプロ野球プロデューサー
寺内 武宣氏

Q オンラインで野球ゲームという題材は、どういった経緯で決められたのでしょうか？

A まず条件として、「タッチパネルを使ったタイトル」、「オンライン対戦ができる」という大前提がありました。仕事はいつでも足かせから始まります。その中で重視したのが「オンライン対戦ができる」という項目でした。しかし、いくらブロードバンド全盛のこの世においても、残念ながらリアルタイムのフレーム単位での命（タマ）のやり取りができる環境か、すべてのアーケードで整っているわけではありません。ある程度のラクを許容しながら、かつ対戦を成り立たせる方法はあるか。今までアーケードにおいて空白になっているジャンルは何か。そしてそこには市場性があるのか。そういったファクターを勘案し、社内でも喧々ごうごうの末、たどり着いたのが「オンラインでシミュレーションで対戦で野球」という結論でした。経緯、という一点にのみスポットを当てると、回答は「殴り合いの末」が一番近いかもしれませんというのはウソです。ウソですよ？

Q ネットワークを利用したイベントの予定などは？

A 支障があるので（いきなりか）大きなことはいえませんか、すごいのをやります。すっごいですよ。

Q 制作時の苦労話などありましたらお聞かせください。

A 我々が血反吐を吐いているのか、「プレイヤーの意思で試合を動かしている感」をどうやって限られた時間の中でお客様に楽しんでいただけるか、ということです。その目的の前には、オンラインなのにネットワークでエラーか連発するとかカードの読み込みでしくじるとかI/Oボードのソフトに不具合があるとか原因不明のラクが出るとか球場の看板が違うとか締め切りか前倒しになるとか、そういう問題は小さなことに過ぎないのです。多分。ロケテスト終了後、大きな仕様変更か決まりましたし、まだ、頂上へ至る道」は霧に閉ざされているかもしれません。それでも我々は頂上を目指さなくてはならないのです。お客様に喜んでプレイしていただくために。ついてにいくばくかのお金のためにも。やはり外貨も視野に入れた運用をすべきでしょうか。

Q なるほど（笑）。どうもありがとうございました。

新・野球ゲームの開幕は目の前だ！

より手強く、より奥深く！ 新バージョン登場!!

好評稼動中の『セガゴルフクラブ』、そのバージョンアップ情報をキャッチ！　だれでも遊べる気軽さはそのままに、ゴルフの面白さがさらに凝縮されているぞ！

SEGA GOLF CLUB™ Network ProTour Version 2005

セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー バージョン2005
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ゴルフ
- ■操作方法：クラブスイッチ+タッチパネル
- ■稼働時期：2005年夏予定
- ■使用基板：Chihiro™

Text.〈福田樋太郎&カイゼルちくわ〉ペア

※掲載している新バージョンの画面は、すべて開発中のものです

現行のバージョンでは、ティショットのボーナスといえば「NICE SHOT」ぐらいだったが、新バージョンでは新たに「JUST IMPACT」というボーナスが加わる模様。

新しいNICE SHOT?「JUST IMPACT」とは!?

炎が!?

迫力あるエフェクトとともに打ち出されたボールが、炎をまとって飛ぶ！　このショットを打つには何か特別な条件がいるのだろうか？　文字通りに受け止めれば、インパクトゲージがちょうど真ん中の時に打てば……!?

アプローチのコツとは?

右の失敗例と成功例の差は、正確な風の読みと適切なクラブの選択ができたからだが、さらにホールごとに異なるグリーンの性質も考えるのがプロだ。アプローチの道は簡単ではないぞ！

グリーンにはすべて「個性」がある。スピンが効きにくい、ボールが流されやすいなど、その性質をすべて頭に入れれば、常にベタピンも夢じゃない！

アプローチ鉄の掟

①状況に合わせたクラブを選ぶ
②グリーンの個性を考える
③風を読み、思い切った方向調整

ちくわプロのアプローチ実践講座

パットをより楽に、確実にするために必須となるのが、正確なアプローチだ。今回は太平洋クラブ御殿場コース3番ホールでの実践例を踏まえつつ、上達の秘訣を伝授!!

SEGA GOLF CLUB™ Network ProTour

セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ゴルフ
- ■操作方法：クラブスイッチ+タッチパネル
- ■稼働時期：2004年11月（稼働中）
- ■使用基板：Chihiro™

成功例

正面から微風。少し左に流されそうだったので方向を右に調整しつつ、クラブをSWから強めのPWに変更。これが功を奏し、見事ベタピンを達成！

失敗例

西向き4～5mの風、距離100ヤード強。上写真のように少々右へと方向を調整。しかしボールは予想よりも風に流され、左隣のラフへ。

コースの天候がさまざまに変化！自然は敵にも、味方にも……

ゴルフは己との戦いであり、また自然に打ち勝つこともまた必要となるスポーツである。そんなゴルフの真髄を再現すべく、新バージョンでは各ホールの「天候変化」が導入されるぞ。同じホールでも、天候の違いでその難易度はがらりと変わる!?

雨上がり

雨が降りしきる中では、ボールにまとわり付く水滴が飛距離を奪い、グリーンも最悪の状態となるはずだ。雨上がりのホールにも、雨天とはまた違った独特の難しさがあるのだろう。よりリアルになったセガゴルフに期待大!!

雨空

晴れ（ノーマル）

ゴルファーにはおなじみの朝焼けの風景と、夕日に染まって普段とは違う顔を見せるホールの風景。プレイ時には、どのような影響が?

夕焼け

朝焼け

ほかにも新要素多数!?

続報は入手次第順次公開！

毒島プロの これで決まるパッティング

グリーンのパッティングは上級者でも難しい。だが、パットをする時にちょっとした工夫をするだけで成功率は変わる。グレートなパッティングでスコアを縮めよう！

1.上空視点カメラで安全地帯を知る

視点変更ボタンでグリーン上を調査するべし。カップまで傾斜の無い安全地帯を見付けて、そこに落とせるようになろう。

コースがスタートしたら、カメラを切り替えて、上空からグリーンを確認しよう。ここで矢印の少ない場所、つまり傾斜が緩やかな位置を探り当てる。

傾斜の無い場所がある場合は、そこに向けて落とすように方向、パワーを調整しよう。スピンをかけてボールを止めることも忘れないように。

2.グリッドの傾きを身体で覚えよう

パットの方向を切り替える時、どれだけ方向切替ボタンを押すかはグリッド（格子）を目安に。

矢印の速さ、カップまでの距離を測る参考になるのがグリッドだ。「残り5ヤードでこの矢印の速さなら、グリッド一つ半分ずらす」といった具合に計算するとよい。グリッドの感覚を掴むには……要練習！

3.オーバー気味に打つべし

カップまでのヤード数から0.5～1ヤード強めに打とう。寄せるのも良いが、良いスコアを出すにはカップに届かせる強気なパッティングを心がけよう。

基本はオーバー気味だが、グリーンの傾斜を見て臨機応変に対処しよう。登りなら気持ち強めで、下りなら転がりの部分も考慮して弱めに打とう。完全に傾斜が無い状態であれば、距離通りに打てばよい。

BIRDIE

パット攻略を読めばバーディー連発だ（成長には個人差有り）！

パッティングの上手いプレイヤーは何度もコースをラウンドし、鍛錬を積んでいる。同時に必ずパッティングの掟を守りプレイしているのだ。今回はそのプロのテクニックをしっかり学んでいこう。

パッティング鉄の掟

1.傾斜の無い場所を探す
2.傾斜を読む
3.パワー調整はオーバー気味に

beatmaniaⅡDX secret LIVE 2

- Trip Wonder Organize

誌上リポート ～夢の宴、再び～

BEAT RAIZING Special

1月22日「secret LIVE 2」、29日には「小坂りゆLIVE 2005」という、BEMANIファン垂涎の二大イベントが開催された。今月は拡大版で夢のステージを大リポートだ!!

L.E.D.
(GUEST:Sana)

Sota Fujimori
(GUEST:Cyborg Akemi)

Togo-chef
(GUEST:Sana、朝比奈亜希)

secret LIVE 2 リポート

より「Live」らしい内容に

前回に引き続いて大いに楽しませていただきましたが、「S-L2」におけるポイントは、ライブ感、この一言に尽きました。Sanaさんだけでなく、rewoさんやplatoniX星野奏子さんなどとⅡDXを彩る歌姫たちのパフォーマンスが目いっぱい詰まった公演、という印象が強く残ってます。そして、期待を裏切らないAKIRA YAMAOKA氏のパフォーマンス!! DJにギターに引き際の声ネタに(笑)所狭しと暴れ回り、フロアを大爆笑の渦に巻き込んでました。さすがとしか言いようが無い、最高のショーだったなぁ。(byハメコ。)

今後につながるライブ!

全体的にしっかりとまとまった素晴らしいステージだった、というのが素直な感想です。ライブハウスさながらのパフォーマンスがあったり、L.E.D.、dj TAKAなどはクラブの雰囲気をバッチリ出していたりしました。また、今回は初登場のアーティストが多く、ⅡDXシリーズに新たな風――「進化」を生で体感できました。最後まで熱狂だったライブは、すべてが見どころであり聴きどころ。もちろんファンの目から見ても大満足で、次回の開催と今後のⅡDXシリーズへの期待が大きく膨らんだライブでした。(by飛鳥)

AKIRA YAMAOKA
(GUEST:riewo)

TOMOSUKE

Tatsh
(GUEST JunkoHirata from platoniX、南さやか)

TËRRA

DJ Yoshitaka
(GUEST:[illegible])

dj TAKA

ライブを終えて

L.E.D.　通常のライブの3倍熱いオーディエンスのおかげで非常に盛り上がりました！　またやりたいですー

Togo chie　アーケード版共々、家庭用もぜひよろしくお願いしますー

Sota Fujimori　合計40分くらい出させてもらったのでへたへたです（笑）。また次回もぜひやりたいです。ありがとうございました。

TOMOSUKE　いやぁすごいノリでしたね。もうこっちが驚きました。僕かなり空気がぬるかったんですけど、大丈夫だったのかなぁ…それだけが心配です（笑）。

AKIRA YAMAOKA　楽しかったです。これはまた続けていきたいですね。こういった盛り上がりはコンサートでもなかなか無いので、ぜひ年に一度はやっていきたいですね。

jun（TËRRA）　初めての参加だったんですけど、盛り上がり方が想像以上でかなりびっくりしました。その分楽しかったです。また次の機会があったら参加したいです。

NAOKI（TËRRA）　今日で「3」がほぼ決定したようなものですね。それぐらい盛り上がっていたと思います。次回あることを期待して、皆さんIIDXを応援し続けてください！

Tatsh　楽しかったです。とにかく楽しかった！　またやりたいです！

DJ Yoshitaka　今日は最高のステージで楽しかったです。またぜひ「3」「4」とやっていけるように僕らコンポーザーも頑張っていきたいと思いますので、よろしくお願いします。

dj TAKA　今回は結構いろんなパフォーマンスをやってくれていたので、自分が最後なんですけど、徹底してDJスタイルでいこうと思っていました。今回はちょっと真面目にやりました（笑）。

小坂りゆLIVE 2005 リポート

堂々たる一歩を刻む!

1月29日、東京・渋谷O-Eastには、りゆちゃんのファーストライブに参加しようとたくさんのファンが集まり、満員となっていた。ライブが始まった瞬間から会場のテンションは最高潮！　開幕から実に堂々たるパフォーマンスを披露した。

3曲を歌い終えたところで最初のMCへ。ファンから頻繁に温かい声が掛かり、彼女も「ライブができてうれしい」と率直な感想をもらす。

中盤では星野奏子さんやBeForUから飛び出した新ユニット、BeForU NEXTがゲストとして登場した。BeForU NEXTとりゆちゃんが合流して"KI・SE・KI"を華麗に決めという粋な演出も見られる。早くBeForUフルメンバーによるステージも見てみたいと思わせるほどの格好良さだ。

ゲスト陣が華やかに盛り上げた後は、セクシーなドレスを身にまとい、りゆちゃんのソロステージ再開。"LOVE♥SHINE""true..."それに"CANDY♥"といった大人気曲のオンパレードで一気に盛り上げ、あっという間に終盤へ。最後は"KI・SE・KI"のCDに収録された"約束"で、一度ステージを下りる。

しかしファンの鳴りやまぬ熱きアンコールに応え、ボーイッシュな出で立ちで再登場！　彼女自身が大好きだというアヴリル・ラヴィーンのカバーや初公開となる新曲も披露し、盛り上がりは最高潮に！　最後は"GRADUATION"で締めた。

初のソロステージとは思えないほどの歌唱とライブパフォーマンスは、圧巻ですらあった。1月17日に二十歳を迎えたばかりのりゆちゃん。今後の活躍が楽しみな、とても素晴らしい一夜となった。

（Text 飛鳥）

Set List

begin
VICTORY!!!
[illegible]
WHITE SEASON
Remember you
SPEEDY
チカラ
D.A.N.C.E.! (星野奏子)
太陽 ～T・A・I・Y・O～(星野奏子)
シナリオ(BeForU NEXT)
Firefly (BeForU NEXT)
KI・SE・KI
LOVE♥SHINE
BREAK DOWN!
Song For You
true...
Sweetie
CANDY♥
ヒマワリ
約束

[encore]
Sk8er Boi
DEAD BEAT
GRADUATION～それぞれの明日～

[illegible]ちゃんからの一言】 すごい[illegible]でした! [illegible]が出てつ[illegible]たんですけど、歌えなくなったらだめ[illegible]
[illegible]いお客さんばっかりでホントに良かったです。MC[illegible]
[illegible]で見てたんですよ。行きたい[illegible]入っちゃって行け[illegible]ないとか[illegible]でも[illegible]

INFORMATION from BEAT RAIZING

New Release

marble／TOMOSUKE
コナミスタイル
now on sale
¥2,940(tax in)
※コナミスタイルでの通販でのみ購入できます。
http://konamistyle.jp/

REVOLUTION／TERRA
コナミスタイル
3.11 on sale
¥3,150(tax in)
※コナミスタイルでの通販でのみ購入できます。
http://konamistyle.jp/

GUITARFREAKS & drummania INSTRUMENTAL COLLECTION 2
コナミメディア／KOLA-099
3.24 on sale
¥2,800(tax in)

PS2版『9th style』&特別版発売決定!!

『7th style』以降、コンシューマーのリリースも好調なIIDX。今度は『9th style』が早くもPS2(プレイステーション2)版ソフトとして登場します! 発売予定日は3月24日、予価¥6,594(tax in)。また、コナミスタイルが特別版を発売! 『9th』ゲームソフト、「beatmaniaIIDX V-レアサウンドトラック10」(CD)、「メタル携帯ストラップ&ステッカーセット」、そして「beatmaniaIIDX visual emotions 2」(DVD)という最強のラインナップ! ただいまコナミスタイルで予約を受け付け中ですよ! なお、購入するアイテムの組み合わせを変えられるのも、うれしいシステムですね!

PS2版『8th style』の特別版[illegible]

PS2版『beatmaniaIIDX 8th style』が特別版にパワーアップして、コナミスタイルで販売されています。セットの内容は『8th style』ゲームソフト、「beatmaniaIIDX visual emotions」(DVD)、「beatmaniaIIDX 8th style V-レアサウンドトラック」(CD)、さらに特製ボックスという超豪華版なのです! 今月はこの『8th style』特別版を抽選で3名の方にプレゼントしちゃいます! 応募方法など、詳細は50ページをご覧ください。

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ募集中

IIDXのフェイバリットナンバーズ&キャラクターズ、ギタドラのGdフェイバリットナンバーズでは、皆さんからのご投票を常時大々的に募集しています。
『RED』の隠し楽曲解禁により、楽曲・キャラクター共にさらなる混戦模様になってきました。また、待望の稼働開始となったギタドラVの影響も確実に出てくるはずです。ぜひ皆さんも、大好きな楽曲やキャラクターたちに投票して、このコーナーに参加してください!
投票してくれた方の中から抽選で5名の方に、今月も『IIDX RED』のエントリーカードに大人気コンポーザーの皆さんの直筆サインを入れてプレゼントしちゃいます!!!
なお各部門の投票の際には、必ず巻末のアンケートハガキの自由欄を使ってご応募ください。各部門ともベスト3まで書き込んでOKです(上位のものほど高ポイントに換算されます)。もちろん複数部門への投票も大歓迎です。あなたの愛にあふれる一票、お待ちしてます!

今月もdj TAKA、Tatsh、dj Yoshitaka、D-crew、junという超豪華メンバーに頂きました!!

フェイバリットナンバーズGd

☆“月光蝶”、惜しくも首位に届かず！

常勝無敗の“ヒマワリ”に、“月光蝶”があと数ポイント差まで迫ったものの、わずかに及ばず僅差で第2位に！　曲数の多いあさき曲に以前から分散していた票が、今月は集中したのがこの躍進の原動力となったようだ。次回の集計では、どうなる!?

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【211.6pts.】
2nd	月光蝶 / あさき	【206.3pts.】
3rd	Concertino in Blue / 佐々木博史	【84.7pts.】
4th	WE ARE / TËRRA 赤い鈴 / あさき	【47.6pts.】
6th	Timepiece phaseII / 佐々木博史	【42.3pts.】
7th	Funky sonic World / Des-ROW feat. SHIGE	【31.7pts.】
8th	CHOCOLATE PHILOSOPHY / 常盤ゆう SA-DA-ME / good-cool feat. すわひでお	【26.5pts.】
10th	たまゆら / 佐々木博史	【21.2pts.】
11th	Agnus Dei / あさき DEPARTURE / AKINO LEE MISS YOU / 園武美由紀	【15.9pts.】

フェイバリットナンバーズ IIDX

☆“DoLL”復権！　解禁曲の力は!?

前回は“RED ZONE”に首位を譲った“DoLL”が、再び浮上！　半年以上その座を守り続けたその人気で、さらなる最長記録を生み出すのか!?　また、ランキング内に名前が出始めている各解禁曲が、今後どう伸びてくるのかも気になる！

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	DoLL / TËRRA	【159.4pts.】
2nd	AA / D.J.Amuro	【95.6pts.】
3rd	RED ZONE / Tatsh & NAOKI	【91.6pts.】
4th	KI・SE・KI(IIDX RED EDIT) / BeForU ピアノ協奏曲第1章“蠍火” / virkato	【67.7pts.】
6th	LOVE♥SHINE / 小坂りゆ	【63.7pts.】
7th	Les filles balancent / Orange Lounge	【59.8pts.】
8th	ULTiMATE / TËRRA	【51.8pts.】
9th	FAKE TIME / dj REMO-CON	【47.8pts.】
10th	GENOCIDE / dj Killer	【39.8pts.】
11th	AGEHA / Ryu☆ KEY / colors	【23.9pts.】
13th	Colors(radio edit) / dj TAKA 夜のサングラス / good-cool feat. すわひでお	【15.9pts.】

フェイバリットキャラクターズ IIDX

☆茶倉が急加速！　今、時代は不良!?

先月から名前も解禁になった茶倉が、一気に第1位まで駆け上がった！　さらに“FAKE TIME”における爆走キャラでの出演効果で、士朗もセリカに並ぶ第2位に急浮上！　同曲の影響か、ジルチがランク外から急浮上したのも興味深い!?

順位	キャラクター	ポイント
1st	茶倉	【171.7pts.】
2nd	セリカ 士朗	【115.9pts.】
4th	リリス	【111.6pts.】
5th	影羅	【81.5pts.】
6th	エレキ	【60.1pts.】
7th	ツガル	【51.5pts.】
8th	鉄火	【42.9pts.】
9th	セム	【38.6pts.】
10th	エリカ ジルチ ニクス	【30.0pts.】
13th	デュエル	【17.2pts.】
14th	“gigadelic”の少年 サイレン ナイア	【12.9pts.】

FAVORITE Numbers

Gd 1st
ヒマワリ / RIYU from BeForU
【211.6pts.】

この曲を聞くと、とても元気になります！（青森県　のあやさん）／一言では言い表せない良さがある。（北海道　ZERO君）／仕事疲れの時に聞くと元気が出ます。（埼玉県　NI君）／次回作にも、ぜひBeForU曲を！（東京都　沢藤砂里さん）

IIDX 1st
DoLL / TËRRA
【159.4pts.】

どの新曲よりも、この曲が一番大好き☆（愛知県　宮原妃月さん）／この曲をプレイしている人を見付けると、必ず背後からムービーを（笑）。（山口県　おかもさん）／junさんの歌声とメロディーと、ムービーにメロメロです！（広島県　あいらさん）

FAVORITE characters IIDX

1st 茶倉
【171.7pts.】

大人っぽくてきれい！（東京都　ツバキさん）／今までに無いキャラで、服がまたセクシー！（神奈川県　月火さん）／女帝って感じで好き（笑）。（神奈川県　IZUMI.さん）／ぶっつぶされたいです。（東京都　蒼真君）／CDジャケット絵で、再び熱上がってます！（神奈川県　ぶいけぇさん）

古川“good-cool”竜也のグッとくるはなし

第八回

　僕が子供のころから目指していたこと、それは医者になることでした。今でこそかなり丈夫ですが、僕の幼少期は非常に体が弱く病気がちでした。はしか、水ぼうそう、おたふく風邪はすべて3歳の時にかかりましたし、小学校に上がってすぐのころは自家中毒を頻発していました。

　この自家中毒ですが、またの名を周期性嘔吐症と言って、2歳から10歳くらいまでの子供がかかる病気です。症状としては、突然ぐったりして顔面蒼白となり、とにかく嘔吐をくり返して、食事も水分も全く受け付けません。身体の水分が失われて脱水状態になり、相当ツライです。これで何度か入院にまで至り、2度目の入院の時などは、危うく命を落とすところでした。

　あれは小学校2年生の時です。いつも何かと体調を損ねて病院通いが多く、診察をしてもらいに行くのがウンザリだった僕は、この時、寝込みながらも大したことないフリをしてごまかしていました。かなり具合が悪い状態が数日続きましたが、ある日突然スーッと体が軽く、楽になったのです。「あ、治った」と思いましたが、なぜか僕は「病院に連れてって」と母に言いました。理由は今でも分かりません。「良くなったんだからいいじゃない」と不思議そうな母に「念のために」と言って頼み、いざ病院に行ってみると「すぐに入院してください！」と告げられてしまいました。

　後から聞いた話ですと、病気をしばらく放置してしまったため、相当な重症に陥っていたようなのです。「何でこうなるまで放っておいたんですか！　息子さんは非常に危険な状態なので、覚悟しておいてください」みたいな話になり、「竜也がもうダメかもしれない……」と、母が涙ながらに親戚に連絡までしてしまう有り様です。実際その夜半から、今まで体験したことの無い苦しみが襲ってきました。主治医の先生が全力で治療に当たってくださったお陰で無事に回復、今こうして生きているワケですが、いや～、危なかったなぁ……。

　僕が入院したのは都内の某大学病院だったのですが、こんな感じで何度も僕の命を救ってくれました。子供ながらに、将来この病院の医師として働いて恩返しがしたいと強く思うようになりました。某大学病院に勤めるためには、某大学の医学部に入らなければならない！　某大学の医学部に入るためには、付属として最高峰の高校に入らなければならない！　とあまりにも単純な発想でスケジュールを決め付け、ヤケクソのように勉強した時期もありました。机に向かい過ぎて、それこそお尻にタコができたほどです。嫌いな理数系も、かかって来なさ～い状態です！（笑）

　まぐれで何とかその高校に合格し、道のりはいかにも順調に見えましたが、思いもよらぬ誤算がありました。入学して最も仲が良くなったヤツが、激しくプロのミュージシャンを目指す男だったのです。その彼の影響力といったら、僕の兼ねてからの目標をいとも簡単に自分と同じ方向に変えてしまったほどです。それから彼とは、事あるごとに夢を熱く語り合いました。今僕は幸運にもそれが実現し、こうして皆さんの前にいられるわけですが、その彼は不慮の事故で亡くなり、もうこの世にはいません。だから僕は、二人分の夢を背負って生きています。だから僕は、二人分の努力をして生きていこうと思っているのです。頑張らなきゃ～！

古川“good-cool”竜也さんに、コラムのご感想やご意見、励ましのお便りを募集しています。
あて先は　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　「グッッとくる話」係まで

古川竜也とBackyのマルチユニット「T-Bone」CDをプレゼント！
T-Boneの1.31にリリースされた1st シングル“I'll be there”を、抽選で3名の方にプレゼントします！　ご希望の方は50ページの応募方法をよく読んで応募してください!!　お待ちしております。

ゲームスクール就職奥義!!

クリエイターになるならゲームスクールに通うべし！　キミの人生を左右する師匠や仲間が待っているぞ！

クリエイターへの大切な第一歩は、スクール選び。自分に合ったスクールをじっくり選ぼう。まず、この記事をバッチリ活用してほしい。もちろん、資料請求や見学はスクール選びの基本。スクールの雰囲気を肌で感じよう！

アルカディア特選はアミューズメントメディア総合学院、コナミスクール、総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ、東京ゲームデザイナー学院、日本工学院専門学校/日本工学院八王子専門学校の五校だ！　まずはここからチェック！

掲載校

一、アミューズメントメディア総合学院
"早期の共同制作"をはじめとした実践教育で高い就職率を誇る！

一、東京ゲームデザイナー学院
毎日のフルタイム授業と、数多くの仲間や業界OBが心強い！

一、日本工学院専門学校
日本工学院八王子専門学校
半世紀以上の伝統と最高の環境を持つスクールで技術をマスター！

一、総合学園ヒューマンアカデミー
ゲームカレッジ
熱意あるクリエイターがしっかり指導、業界に密着したスクール！

一、コナミスクール
カフェテリア方式で無駄なく学び、あこがれのコナミを目指そう！

この特集の最後のハガキかモバイルファミ通から資料請求ができるぞ。

この資料請求ハガキかモバイルファミ通/ファミ通Vアプリから資料請求ができるぞ。
資料請求した方の中から抽選で10名様にファミ通.com特製ストラップをプレゼント!!

※1　モバイルファミ通/ファミ通Vアプリからの資料請求はいずれも無料ページにてアクセスできます。
※2　雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。
※3　当選者の発表は発送をもって代えさせて頂きます。なお当選者への発送は4月上旬を予定しています。

モバイルファミ通 ファミ通Vアプリ

モバイルファミ通は、ここからアクセス!

iモード版モバイルファミ通/ファミ通Vアプリへのアクセス
iメニュー→メニューリスト→TV/ラジオ/雑誌→雑誌→モバイルファミ通

Vodafone live!版ファミ通Vアプリへのアクセス
Vodafone live!→メニューリスト→TV・ラジオ・雑誌→出版・雑誌→ファミ通Vアプリ

EZweb版モバイルファミ通へのアクセス
EZトップメニュー→カテゴリで探す→TV・メディア→マガジン→モバイルファミ通

努力が必ず報われる、熱血クリエイタースクール！

アミューズメントメディア総合学院

冬期の共同制作やAMGインターンシップなど、実践的なカリキュラムを誇るAM学院。その成果は就職実績に表れており、なんと、12月末の時点で90パーセントの学生が内定を獲得しているのだ！

"創る""見せる""売り込む"の三本柱

徹底した"現場主義"

アミューズメントメディア総合学院(以下、AM学院)は、"現場主義"を貫く実践的教育で、志の高いクリエイターを育成しているスクール。単に就職率が良いというだけでなく、就職した卒業生が現場で高い評価を受けることで、実績がさらなる求人を呼び込んでいるのだ。

そうした優秀な学生を送り出せる秘密は、後述する"早期の共同制作"に代表される実践カリキュラムや現場クリエイターとの太いパイプ、そして講師やスタッフの熱意にある。

カリキュラムは実習中心。1年次の共同制作が終わるとすぐに個人制作、冬期制作などをスタートさせ、"創作してこそクリエイター"という意識を植え付ける。もちろん困難は伴うものの、創造力や達成力、コミュニケーション能力など、クリエイターに必要な技術や心構えなどをしっかり刻み込む。そして、それらの作品は必ずプロによる評価を受けられるのだ。

就職にトコトン強い！

加えて、特別講義や"学内クリエイター面接"という企業の採用担当者やプロデューサークラスのクリエイターを相手に行なう面接など、合否の鍵を握る企業幹部と接触するチャンスが数多い。うまくアピールできたため、その学内の面接で内定が出てしまった……というケースも少なくない。

さらに、"AMGインターンシップ"で現場経験を積むこともできる。大手企業からの派遣依頼も多数あり、このインターンシップから就職が決定するケースも非常に多いという。

就職指導も当然行き届いており、講師やスタッフが常に学生のニーズと企業のニーズを把握しているため、双方にとってベストの就職を実現している。これは、少人数制だからできるフォローでもあるだろう。

AM学院をより知りたいのであれば、体験入学への参加や学校見学がオススメだ。厳しいといわれているゲーム業界で高い就職率を誇り、さらに高い評価を得ている卒業生を送り出しているスクールを体感しておくことは、クリエイターを目指す人にとって決して損にはならないはずだ。

←共同制作の打ち合わせをする学生たち。チームワークはバッチリ！

→先生とも気軽に話せる雰囲気。コミュニケーションを重視するAM学院ならではの風景。

AM学院の就職戦略！

AM学院最大の特徴は、やはり1年次に行なわれる共同制作。"鉄は熱いうちに打て"のことわざ通り、早期にクリエイター魂とコミュニケーション能力を刻み込むことができるのだ。「初年度にいきなりゲームを作ることができるのか？」という疑問があるかも知れない。しかし、作品に触れてみれば絶対に納得できるはずだ。体験授業や学校見学で、ぜひチェックしてみよう。

この実習はプロからも好評で、「"あとちょっとで卒業"という学生の作品だと、アドバイスをしても時間的にそれを反映できない。でも、AM学院ならアドバイスが反映された作品をその後に見て、成長を確かめることができる」といわれている。

AM学院では数多く制作発表会を開くため、繰り返しプロに見てもらうことが可能だ。当然、就職活動ではプロのアドバイスを何度も受けた作品を武器にできるから、ぐっと有利になるのだ。

業界からの信頼度は大！

AM学院は業界からの信頼度が高く、非常に強力なコネクションを持っている。また、特定企業の出資が無いため、あらゆる企業からクリエイターが来校するのだ。

特別講義は月に1回以上のペースで、講師はカプコンやナムコなどの大手メーカー・プロデューサークラスのクリエイターが中心だ。さらに、年に数回行なわれる学生作品の発表会にも、続々来校する。

そのコネクションを作ってきたのは講師やスタッフであり、実績を積み上げた卒業生たちだ。卒業生がAM学院の質の高さを優れた仕事によって証明することで、企業はその後輩たちにも期待をする。こうして築き上げられた信頼関係によって、「またAM学院から採用しよう」という好循環が出来上がっているのだ。

Information

AM学院では、定期的に体験入学説明会が行なわれている。説明会はコース別に受けることができ、自分が目指す職種について深く知ることができる。どのコースも"創造する楽しみ"を十分に味わえるものとなっているぞ。

また、学校見学や授業見学は随時受付中。授業を行なっている時間であれば、いつでも見学可能だ。飾らない普段の授業を見ることができるので、入学後に「イメージと違った」ということは絶対に無いはずだ。

■体験入学説明会
東京校：3月5日(土)
大阪校：3月6日(日)
4月入学生には、これが最後のチャンス！

学生の証言

AM学院の魅力は?

宮下さん　最初の共同制作ですね。その後も、すぐに次のゲームを制作し始めます。習いつつゲームが作れるので、習ったことをすぐ活かせるところがうれしいです。

AM学院で得たことは?

河出さん　技術はもちろんですが、精神的に強くなりました。人前で話すことは苦手でしたが、共同制作や企業課題、制作発表会など、プレゼンテーションをする機会が多いので、以前より度胸がつきました。

内定を得られたポイントは?

宮下さん　早いうちの就職活動です。また、共同制作や個人制作で多くの作品を作っていたので、自分に自信を持ててました。そこをアピールできたこともポイントだと思います。

河出さん　先生方の指導で、ありのままの自分を出すことができたからでしょうか。技術では色彩ですね。褒められて伸びました(笑)。

スクール選びのアドバイスを。

宮下さん　資料を取り寄せたり見学をして、しっかり比較してから決めると良いと思います。

河出さん　AM学院は作品制作の機会が多いので、「ゲームを作りたい」と本気で思っている人にとってはベストの環境です。

『MOMOTARO-Halloween Version』
河出さん:色が悪いと作品の魅力が損なわれてしまうので色使いに気を付けました。

本気でゲームを作りたいなら、ベストの環境!

先生は語る

AM学院の魅力は?

小宮先生　まず、早期の共同制作ですね。さらに、プロが見てくれて、認めてくれるというところです。学生はゲームが作りたくて、そしてゲーム業界に進みたくて、AM学院に入ってきます。だから、それにきちんと応えられるようにカリキュラムを組んでいます。みんなに笑顔で卒業してもらいたいですからね。

今年度の就職状況は?

小宮先生　昨年末の時点で、約90パーセントが内定を頂いていますね。この結果は、就職活動を早くからスタートしたこと、業界が新ハードで元気になってきたことも理由だと思います。ですが、「ここにくれば就職できる」と高い意識を持って入学してくる学生が多く、覚悟が違うということが一番でしょう。加えて、各企業さんで先輩たちが実績を残しているから、「今年もAM学院から採用したい」と言っていただけて、求人が増えています。来年度は年末に100パーセントにしたいですね。また、この記事を読んで入学してくる学生の代には、もっとレベルアップしていると思いますよ。

スクール選びのアドバイスを。

小宮先生　自分の目で見ることですね。さまざまな理由で「無理だ」とあきらめる前に、相談に来てください。誌面には載せられない細かいことも、全部お話できますから。

AM学院には、高校卒業してすぐから30を過ぎた人まで、さまざまな年齢の人が入学してきます。努力をしないで就職できるような甘い業界ではないですし、2年間の学生時代にやるべきことは山積みです。けれど、そのやるべきことをやった学生の就職は保証します!

ゲームクリエイター学科
ゲーム企画コース担任
小宮英武先生

やるべきことをやれば、就職は保証します!

School Data

資料請求&問い合せ先

〒150-0011
●東京校
東京都渋谷区東2-29-8
フリーコール 0120-41-4600
E-mail:info@amgakuin.co.jp

●大阪校
〒532-0011
大阪市淀川区西中島3-12-19
フリーコール 0120-41-4648
E-mail:osk-info@amgakuin.co.jp

URL(共通):
http://www.amgakuin.co.jp/

学科・コース名

ゲームクリエイター学科(2年制/全日)
- ゲームプログラムコース
- ゲームグラフィックコース
- ゲーム企画コース※

アニメーション学科(2年制/全日)
キャラクターデザイン学科(2年制/全日)※
コミック学科(2年制/全日)
ノベルス学科(2年制/全日)
声優タレント学科(2年制/全日)
※東京校のみ

入学関連情報

- 願書受付期間
受付中
- 面接・試験の有無
なし(原則として書類審査のみ)
- 初年度経費一例(入学金含む)
138万円(※ゲームクリエイター学科の場合。教材費別途。学科・コースによって異なります)

入学時のサポート制度

学生寮紹介、新聞奨学生、学生社員制度ほか

就職実績

アトリエ・ドゥーブル/アリカ/アルゼ/オリンピア/ガイナックス/カプコン/クラップハンズ/元気/ゲームアーツ/ゲームフリーク/コナミ/ジニアス・ソノリティ/スクウェア・エニックス/セガ/ソニー・コンピュータエンタテインメント/テクモ/トライエース/ドワンゴ/ナムコ/ハドソン/フライトプラン/フロム・ソフトウェア/レベルファイブ　ほか多数

東京校

至渋谷
新館
本館
東急東横線
代官山
那須飯店
ミュージックプラザ
Tod
京王自動車
JR山手線
本屋
教会
ampm
クリーニング店
青山ケンネル
モスバーガー
酒屋
三井住友銀行
恵比寿
西口
ベッカーズ
至品川

Access
JR山手線・埼京線、営団日比谷線恵比寿駅より徒歩5分
東急東横線代官山駅より徒歩7分

本物を育てる次世代スクール

コナミスクール

ゲーム業界を代表するメーカーであるコナミが母体となっているコナミスクールだから、安心感は抜群。さらに、頻繁にクリエイターが指導を行なってくれる環境なのだ。

カフェテリア方式で効率良く学ぶ

現場が求める力をつける!!

だれもが知っている一流のエンタテインメント企業であるコナミ。コナミスクールはそのコナミが運営しているだけに、既存のゲームスクールとは大きく違うのだ。

コナミスクールの基本方針は、"希望する者はだれでも受講できる"、"意欲ある者には、最高の環境で学ぶチャンスがある"、"コナミグループへの入社のチャンスを提供する"という三つ。ゲーム業界に就職したい人、特に「コナミに入社したい！」と思っている人にとっては、これほど理想的な環境は無いだろう。

実力を知り、さらに伸ばす

まず、初心者には基礎から、ある程度のスキルを持つ人にはより高度な講座が学べるように、"キャリアナビゲーター"という進路相談担当者が受講生一人ひとりの受講プランをアドバイスしてくれる。受講相談から就職指導まで、受講生をガッチリとサポートしてくれるぞ。

さらに大きな特徴といえるのが、必要な講座を必要なだけ受講できるカフェテリア方式を採用していること。これは、自分に足りない部分を補い、長所をさらに伸ばすことができる受講システムだ。たとえば、「工業系の学校を卒業しているので、プログラムの基礎はできている」など、既にマスターしている授業を選ぶ必要は無いので、資金的にも時間的にも無駄が無い。

しかし、"自由に選べる"ことで判断に困ってしまう人も居るだろう。そんなときは、入学相談時に無料で受けることができる作品評価などを利用すれば、プロが作品のレベルや今の実力などを判定してくれる。

それぞれの講座は、すべて現場を経験した講師が受け持っており、最新の技術情報で授業を行なっている。そのため、リアルタイムで必要とされている技術をしっかり吸収することができるのだ。

詳しくは後述するが、これに加えてコナミコースという選抜コースが設置されている。これが最もコナミ入社に近い道といえる。ここで実力を示すことができれば、クリエイターとしての明るい未来が待っているのだ！

←コンテスト説明会にて、メタルギアソリッドシリーズの松花ゼネラルマネージャー。

→クリエイターを囲んで座談会。みんな真剣。

コナミスクールの就職率！

後述するコンテストの結果によって進学できるコナミコースは、コナミグループ入社への最短距離だ。もちろん相応の努力が必要だが、それだけの見返りがある内容といえる。

このコースはゼミ形式で授業が行なわれ、コナミグループの中でも、プロデューサーなどとして活躍しているトップクラスの現役クリエイターが直接指導してくれるのだ。だから、最新・最先端の考え方や技術を吸収することができる。これ以上の学習環境はないだろう。

このコナミコースで認められれば、インターンシップの形で実際の制作現場（コナミグループ各社など）を体験できる。さらに現場で実力を示すことができれば、コナミコースを修了後、無事就職ということになる。

これだけのチャンスとメリットを逃すわけにはいかないだろう。

コンテストで実力を示せ！

コナミスクールでは、頻繁にコンテストが開かれている。幻想水滸伝オリジナルキャラクターコンテスト、メタルギアソリッド新企画コンテストなど種類はさまざまで、その数は年間80回以上。コンテストは講座で身に付けた技術を実際にものづくりに表現する場となっている。

もちろん単に参加して成績が付くだけではなく、プロからの評価を受けることで自分の優れた部分や足りない部分を認識して、さらなる実力アップが可能だ。

また、このコンテストで好成績を修めると、そのランクによって規定されたコンテストポイントを獲得できる。当然、高いランクは得られるポイントも高く、このポイントを一定以上獲得すると、コナミコースへの進学のチャンスが得られるのだ。

Information

コナミスクールでは、クリエイター体験セミナーやオープンキャンパス、個別説明会、受講相談会……と、個々の受講希望者のニーズに合わせたさまざまな形態でスクール案内を行なっている。どのイベントもより深くコナミスクールを知ることができる。ぜひ参加してみよう！

■個別説明会・受講相談会
毎週月曜～金曜／10:00～19:00
（所要時間は約1時間）

※オープンキャンパスなど、その他イベント日程や定員などの確認は以下を参照。

webサイトURL
www.konamischool.jp

フリーコール 0120-816-573

学生の証言

コナミスクールの魅力は？

藤井さん　企業セミナーやコンテスト説明会をはじめ、トップクラスの現役クリエイターの話が聞けるのは、さすがコナミ直結スクールだと思います。目標を見失うことなく、高いモチベーションで勉強することができます。講師の方もとても親切で話しやすいし、スタッフの方もフレンドリーで、気軽に相談に乗ってくれるので心強いです。綺麗な設備や最新の機材も魅力の一つですね。

コナミスクールで得たことは？

藤井さん　自分のスキルが上がっていることは、コンテストなどで実感しています。また、現役クリエイターの方々との接点が多い環境なので、"プロの考え方"が分かってきたと思います。そういったことは、普通に授業を受けるだけでは学習できないことだと思います。今後も、コナミスクールにあるチャンスをどんどん活かしてスキルを磨いていきたいです。

今後の目標は？

藤井さん　あくまでも"コナミ入社"にこだわりたいですね。現役クリエイターの方々がたくさんスクールに来たり、インターンに行っている先輩がいるなど、"目標"が近くにあるので、とても励みになります。なんといっても、同じビル内にコナミの開発室がありますから、それだけ意識が強くなると思います。こうした環境のよさを考えると、目標達成にはコナミスクールがベストだと実感します。

さすがコナミ直結スクール！

素晴らしい環境で、同じ夢を追う仲間と一緒に成長します！

講師は語る

多くの人にチャンスをつかんでほしい！

コナミスクールの魅力は？

高木先生　カフェテリア方式、コンテスト、コナミコースなどです。まず、「だれにでもチャンスを与えたい」という思いが、カフェテリア方式のベースにあります。未経験の初心者からキャリアアップを図っている方まで、受講生の目標とこれまでの履歴、スキルやスケジュールを考慮して、我々キャリアナビゲーターが個人個人に対して最適な受講プランをアドバイスします。また、初心者向けのモデルプランも用意しています。身に付けた技術や知識は頻繁に行なわれる学内コンテストで発表し、アピールできます。積極的な自己PRをすることで、コナミコース、そしてコナミグループ入社への道が開けますよ。

→受講から就職まで、キャリアナビゲーターがサポートしてくれるぞ！

コンテストには最初から参加できますか？

高木先生　コンテストにも難易度のレベルがあるので、最初は基礎的なコンテストに挑戦することをお薦めします。

スクール選びのアドバイスを。

高木先生　クリエイター志望の方は、まず体験授業や見学に来てほしいですね。相談していただければ、いろいろな要望に対応できると思います。我々の使命はクリエイターになるチャンスを与えることですから、できる限り多くの人にチャンスをつかんでほしいと願っています。そのチャンスを最大限に活かせるように、講師・スタッフ全員が全力でサポートします！

キャリアナビゲーター
高木雄治先生

School Data

資料請求＆問い合せ先

〒106-6160
東京都港区六本木6-10-1
六本木ヒルズ森タワー11F
フリーダイヤル 0120-816-573
URL：www.konamischool.jp

入学関連情報

- 願書受付期間
  随時受付中
- 面接・試験の有無
  無し
- 初年度経費一例（入学金含む）
  受講講座数によって異なります
  詳しくはホームページを！

入学時のサポート制度

キャリアナビゲーターによる受講プランニング

講座名（一例）

ゲームプログラミング講座
ネットワークゲームプログラミング講座
ネットワークゲームシステム開発講座
ゲーム数学講座
ゲーム物理講座
サウンドプログラミング講座
ゲームグラフィックス講座
Softimage｜XSI講座
Maya講座
デッサン講座
映像制作講座
キャラクターデザイン講座
キャラクター制作講座
音楽理論基礎講座
キーボードハーモニー講座
作編曲法講座
楽器シミュレーション講座
ミキシング講座
ゲーム効果音制作講座
サウンドディレクター講座
ゲーム企画講座
ゲームシナリオ制作講座
プロジェクトマネジメント講座
情報リテラシー講座
その他多数

Access　営団日比谷線「六本木駅」より徒歩0分／都営大江戸線「六本木駅」より徒歩4分
都営大江戸線「麻布十番駅」より徒歩4分／営団南北線「麻布十番駅」より徒歩7分

実践と個性重視で即戦力を育成する専門校！

東京ゲーム デザイナー学院

創立以来12年、1600人以上の就職実績を誇っている東京ゲームデザイナー学院。本気で業界を目指して勉強したい人には強力な味方だ。

基礎から学んでゲーム業界へ！

圧倒的な就職者数は実践教育にあり

携帯型ゲームの新機種発売やオンラインゲームの本格化など、ゲーム業界にはさらなる変化が起こっている。競争が激しくなることで、求められる人材のハードルはますます高くなっている。技術はあることが当たり前、それにプラスしてセンスや発想力といった、即戦力としての実力が必要となる時代だ。

そんな中、東京ゲームデザイナー学院(以下、東京ゲーム)は"即戦力"として、"創立12年、1600名以上"の就職実績を達成してきた。

実習中心の授業は基礎から徹底して学ぶことができるために、安心感が高い。しっかりと学べる実践重視のカリキュラムというポリシーを持っているためだ。

実践重視のポリシーは授業時間数にも表れている。半日制のコースを採用するスクールが多い中、朝10時から夕方4時までのフルタイム制。夏・冬共に休みは一週間とハードだが、本当にプロになりたいなら願ってもない環境だ。また夜の8時まで教室を開放して自習や質問を受けているため、休んで分からないことがあったり、新聞奨学生といった、学習時間に限りがある学生もあせる必要が無いのもうれしい。

コースも1年制、2年制、3年制と3編成なので自分の目標とペースに合った方法で学ぶことができるために無理がない。

←朝10時から夕方4時までのフルタイム制で、みっちりと勉強できる。

→コースは1～3年制で、自分の目標にに合わせた選択が可能となっている。

講師が納得いくまで指導

パソコンは一人一台。また質問などは随時講師が納得いくまで指導してくれる。皆「勉強がこんなに楽しかったことはない」、「一人ひとりのペースを考えてくれる講師の授業は驚くほど面白い」と、学ぶことが、楽しいという声ばかりだ。

近年、大学生や大学を卒業してから来る人、社会人、フリーターの入学生が急増しているとのこと。どんな有名な大学に入ろうと就職できなければ意味が無いし、好きなことを仕事にするのは何よりも幸せだ。

東京ゲームデザイナー学院は年間通して随時学校見学・一日無料体験入学ができる。電話で予約の上、自分の将来のためにぜひ納得いくまで見学してほしい。

東京ゲームの就職支援へ！

数々のOBを専門職・正社員として1500人以上輩出してきた東京ゲーム。今までゲームとは全く縁の無い生活をしていた学生が完全な初心者として本校で学び、大手ゲーム会社に就職した話も多く聞かれる。またゲーム業界にとどまらず、IT関連企業やCG、映像関係など、さまざまな企業から引きが高いことが注目されている。

応用の利くカリキュラムの正確さと豊富さ、講師陣の熱心さと分かりやすさ、個性重視の教育方針が成果を示しているためだろう。

また、就職指導部には詳細なデータがファイリングされており、いつでも閲覧、検索がしやすいようになっている。

企業へ持ち込みする作品などもきめ細かにアドバイスをしてくれる万全体制。"就職"をしっかりと考え、将来に向かって取り組みたいのなら、東京ゲームは本気でしっかりとサポートしてくれる。

一から丁寧にプロへの道へ

東京ゲームは授業の中身が濃い。ゲームデザイナー養成講座を例にすると、プログラミングの基本であるBASICからスタートするので、C言語への移行もスムーズ。全くゲーム制作の経験の無い人でも、2カ月でブロック崩し、半年でアクションゲーム、1年で"丸ごと一本のゲーム"を作れるのだ。

グラフィック関連のコースでも基礎であるデッサンに力を入れており、毎日授業の半分をデッサンに充てている。素材や陰影、色彩感覚など、グラフィッカーに大切な知識と分析力、豊かな表現力と技術が身に付く。

業界もツールやソフトが変われど、基礎がしっかり身に付き、かつ応用できる人材を求めているのは変わりが無い。しっかりと充実した授業は、何よりも将来を約束してくれるのではないだろうか。

Information

姉妹校として大阪ゲームデザイナー学院、名古屋ゲームデザイナー学院があり、こちらでも授業を開講している。また、東京ゲームデザイナー学院には東京校の他に横浜校・大宮校もあり、随時学校見学、一日体験入学の申し込みを受け付けているので、電話で予約の上、ぜひその目で実力を確かめてほしい！

←大勢の学生が真剣に学んでいる教室は、すごい熱気にあふれているぞ。

学生の証言

今は勉強が楽しくてたまらない!

ゲームデザイナー養成講座1年
三浦晋平さん

入学して変わった点は?

三浦さん 高校のときはサボってばかりで、やっている意味が分からないまま勉強していてつまらない部分が多かったのですが、今はかつて無いくらい勉強しています(笑)。毎日が楽しくてたまらないし、とても充実しています。全くパソコンに触ったことが無かったのですが、大好きなシューティングを作れるようになりました。

学校の授業はどうですか?

三浦さん 授業は全部どれも楽しいんですよ。パソコンも一人一台用意されているし、教え方が丁寧で分かりやすいですね。先生が付きっきりで遅くまで教えてくれるので、本当にありがたく思います。自分ができないことを友達がやれているのを見ると、その発想力、思考力に感心しながらも負けていられないなと思います。

フルタイム授業が魅力です

ゲームキャラクターデザイナー養成講座2年
宮城聡太朗さん(元気株式会社に内定)

東京ゲームに決めた理由は?

宮城さん 余計な行事が無く、絵に専念できることが魅力でした。高校は美術系だったんですが、ここに来てCG系のツールを一から細かく勉強することができました。

東京ゲームの魅力は?

宮城さん フルタイム授業です。また、めったに無いような課外授業などを受けることができたり、楽しい授業が多かったことです。

スクール選びのアドバイスを。

宮城さん スクールを選ぶ基準は講師の質だったり、授業内容。きちんと見た方がいいと思います。また学校に頼りきりではなく、CGだったらある程度自分で絵を描いてみるなど、絵の難しさに触れてみた方がいいと思います。

実践重視の授業内容がいい!

3Dグラフィ[illegible]2年
蔵屋敷大吾さん(株式会社セガに内定)

東京ゲームに決めた理由は?

蔵屋敷さん 経済系の大学を卒業してから、やはりどうしてもモノを作る仕事がしたかったので。ただ、学費は自分で捻出したので、じっくり選んで決めましたね。実践重視の授業内容と、「就職のことを真剣に考えてくれている!」と感じて決めました。自分にとって重みがある2年が欲しかったんですね。

スクール選びのアドバイスを。

蔵屋敷さん 私はパソコンもほとんど使わず、絵も不得意でしたし、当然ツールも全く使えなかったのですが、今こうして思うことは自分で「この辺が限界だ」と決めずに、自分の可能性を信じたことだと思います。人は自分の知らないこと以上にいろんなことができると思いますから、やる気さえあれば、このスクールはどこまでも協力してくれます。

Gallery

School Data

資料請求&問い合せ先

●本校(東京校・横浜校・大宮校)
〒151-0053
渋谷区代々木3-57-6
TEL:03-3370-2720

●大阪校
〒530-0041
大阪市北区天神橋1-12-6
TEL:06-6882-4980

●名古屋校
〒453-0801
名古屋市中村区太閤4-9-26
TEL:052-452-5901

E-mail(共通):info@tgbm.jp
mobile(共通):web@tgbm.jp
(ここに空メールを送ってください)
FAX(共通):03-3379-2394
URL(共通):http//www.tokyogame.jp/

入学時のサポート制度

新聞奨学生制度、国の教育ローン

学科・コース名

ゲームデザイナー養成講座
ゲームキャラクターデザイナー養成講座
CGクリエイター養成講座
3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座
企画・シナリオライター養成講座
サウンドクリエイター養成講座

就職実績

アトラス/F&C/カプコン/コーエー/コナミ/元気/スクウェア・エニックス/セガ/サミー/ソニー・コンピュータエンタテインメント/テクモ/トライエース/ドワンゴ/ドリームファクトリー/ナムコ/ハドソン/HAL研究所/フロム・ソフトウェア/マイクロソフト ほか多数

入学関連情報

●願書受付期間
随時受付中

●面接・試験の有無
試験なし

●初年度経費一例(入学金含む)
約100万円

東京校

Access JR総武線・山手線、都営大江戸線、代々木駅より徒歩7分

半世紀の歴史と伝統を持つ名門スクール！

日本工学院専門学校
日本工学院八王子専門学校

充実した設備と多数の学科を持つ日本工学院は、"理想的教育は理想的環境にあり"がモットーで、学習環境の整備に力を入れたスクール。実習中心だから、トコトン納得いくまで学べるぞ！

設備と環境の充実度が抜群！

好きなだけ学べる環境

日本工学院専門学校（以下、日本工学院）は、半世紀以上の歴史と17万人以上の卒業生を持つ、伝統あるスクール。"理想的教育は理想的環境にあり"の理念通り、その設備は国内最優秀で最大の規模となっている。そして、それを使いこなした実習がさらに大きな魅力なのだ。

学科は蒲田・八王子両校合わせて全62学科。ゲームクリエイターとして活躍したい場合、プログラマーやプランナー寄りならゲームソフト科やゲームソフト科三年制、グラフィッカー寄りならコンピュータグラフィックス科やコンピュータグラフィックス科三年制……というように、自分の目標に合わせて選べるようになっている。

さらに、希望すれば在籍している学科の内容以外も学ぶことも可能だ。例えば、ゲームソフト科に在籍していても、他学科の資格を取得するためのキャリアアップ講座などが設けられている。

多学科であるメリットはそれだけではなく、後述するコラボレーションによる作品制作や、より幅広い就職も可能なのだ。

卒業後は、ゲーム業界はもちろんとして、それ以外の業種……IT関連や大手電気メーカーなど、幅広い業界で活躍できる。それは、単科のスクールとは異なり、さまざまな学科の求人から進路を選択できるからなのだ。

加えて、すぐに就職するのではなく学業を継続することもでき、八王子校の敷地に併設されている、同じ片柳学園の東京工科大学への編入も可能となっているのだ。

就職サポートも万全

就職に関しては、非常に強力なサポート体制が敷かれている。17万人を超える卒業生によって、さまざまな業界に太いパイプがあることをはじめとして、就職部のガイダンスやカウンセリングも充実。

現場出身の講師による紹介や特別講議に来校するゲストクリエイターからのスカウトなど、多くの就職チャンスがある。また、就職だけでなく転職の相談にもしっかりと対応してくれるから、卒業後も安心できるスクールなのだ。

←授業は充実した設備を利用して行なわれる実習が中心。

→1年次修了時点で3Dのアクションゲームを完成させている学生も居る。

日本工学院の[illegible]！

日本工学院は、充実した設備が大きな特長だ。代表的な施設は、蒲田校の"デジタルラボラトリー"と八王子校の"コンピュータ&テクノロジーセンター"。

ここには最新鋭のコンピュータやプロ仕様のソフトウェアをはじめとして、さまざまな機材が完備されている。こうした設備を放課後であっても遠慮なく使えるため、学生は優れた作品を数多く作ることができるのだ。

また、単に学ぶだけではエンタテインメントを理解することはできない。大学なみに充実したクラブ活動、カフェテラスやファーストフード店、学生食堂などの厚生施設、学校に通いやすい環境にある多くの寮など、このスクールには学生生活をとことんまでエンジョイできるような環境が用意されている。"楽しさを知らなければ、楽しさを与えることはできない"のだ。

コラボレーションで一歩先へ

日本工学院に数多くの学科が設置されているのは先に述べた通り。ゲームソフト科だけでなく、他学科の講師もそれぞれの道を極めた専門家ばかりだから、その教えを受けるどの学科の学生も優秀な人材ばかりだ。

そうした他学科の学生とのコラボレーションが可能なのが、日本工学院の大きな魅力。ゲーム制作の際に、コンピュータグラフィックス科にキャラクターデザインを依頼したり、演劇声優科に音声を入れてもらうこと、CG科との共同制作をすることもできる。

これを行なうためには、実際の制作現場同様に仕様や依頼内容をしっかりと文書化したり、意図が伝わりやすいように依頼しなければならない。講師の助けもあるが、実際の作業は学生同士だけで行なう。現場でのコミュニケーション能力が重要となる仕事だけに、学生時代にこうした経験ができるのは非常に貴重なことになるだろう。

Information

日本工学院の体験入学や学校見学に参加すれば、ゲーム業界を目指すために必要なことを知ることができる。自分の目でしっかり確かめてみよう！

■体験入学
●蒲田校
3月13日(日)、3月19日(土)
13:00〜16:00
●八王子校
3月13日(日)、3月20日(祝)
13:00〜16:00
※予約不要。12:30〜13:00に各校舎で受付。東京工科大学編入学説明会同時開催。

■学校見学
休校日・日曜祭日以外
予約は入学相談フリーダイヤル、入学相談webにて。

学生の証言

実習が充実したスクールですね

日本工学院を選んだ理由は？

岡田さん　一度他分野の専門学校を卒業して就職したのですが、やはりゲームを作りたいと思い退職しました。再就職で仕事にする以上は即戦力を意識しないといけないので、実習が充実したスクールがよいと思い、体験入学で満足できた日本工学院を選びました。

日本工学院の魅力は？

岡田さん　まず実習と設備、そして優秀で親切な講師の先生方です。また、ライバルであるとともに仲良くできる仲間ですね。みんな、ゲーム業界が狭き門だと考えているので、覚悟が違います。また、求人が多いことも特長だと思います。

卒業生の声

日本工学院を卒業し、ソフトウェア企業に入社しました。実務経験を積んだ後、教育補助員として学校に戻って来ました。働きながら再度チャンスを狙っていたのですが、講師の先生に紹介して頂いたエインシャントに入社できました。ゲーム業界は狭き門ですが、あきらめないことが大事だと思います。日本工学院は卒業したあとも徹底してサポートしてくれます。

株式会社エンシャント
堀越文宏さん（マルチメディア科ゲームソフトコース卒業）

mayamaya

堀越さんの作品「mayamaya」
広い空間を楽しんでもらいたいゲームです。
エフェクトに気をつかって作成しました。

講師は語る

プログラム技術全般をマスターできます！

日本工学院の魅力は？

石鍋先生　ゲームだけに限らず、プログラマー的な要素全般をマスターできることですね。ゲームソフト科の学生はゲーム業界を目指す人が大半ですが、"ゲーム業界にしか就職できない"というわけではないんです。ゲームを教材にして楽しく学ぶことによって、プログラマーとしての能力が磨かれますから、たとえば情報系などの企業にも就職することができます。また、学科が多いので他学科とのコラボレーションでソフトを制作することもできますね。

実力を伸ばすコツは？

石鍋先生　当然ですが、興味を持って努力をすることです。高校までは「何の役に立つのか分からない」から、数学や物理に興味が持てなくて勉強をしない……というケースがありますよね。でも、ここではみんな頑張って数学や物理を勉強します。それはゲーム制作に必要だからなんですね。目的があれば、興味を持って努力するはずです。本当は、入学前に勉強してきてくれるとベストなのですが(笑)。

スクール選びのアドバイスを。

石鍋先生　自分自身の目で確かめてみることだと思います。これはどのスクールでも同じですが、パンフレットには"いいこと"しか書いていませんよね？　でも、授業の雰囲気など、見ないと分からない長所や短所があると思います。だから、実際に自分で体験してから決めるべきでしょう。もちろん我々は教育に自信を持っていますから、"日本工学院ではどんな授業をしているのか"を見に来てほしいですね。そして、納得してから入学してほしいと思っています。

ゲームソフト科・マルチメディア科
石鍋仁先生

School Data

資料請求&問い合せ先

●日本工学院専門学校
〒144-8655
東京都大田区西蒲田5-23-22
☎0120-123-351

●日本工学院八王子専門学校
〒192-0983
東京都八王子市片倉町1404-1
☎0120-444-700
E-mail（蒲田校・八王子校共通）
info@neec.ac.jp

●日本工学院北海道専門学校
〒059-8601
北海道登別市札内町184-3
☎0120-666-965
E-mail：info@nkhs.ac.jp

URL　PC&携帯（共通）：
http://www.neec.ac.jp/

学科（一例）

ゲームソフト科
ゲームソフト科三年制（※2005年度新設）
コンピュータグラフィックス科
コンピュータグラフィックス科三年制
（※2005年度新設）
マルチメディア科
※その他にもメディア研究科、デジタル映像科、総合アニメーション科など多数あり

入学関連情報

●願書受付期間
資料請求の上確認のこと
●面接・試験の有無
学科によりあり（申し込み年齢に上限はありません）
●初年度経費一例（入学金含む）
約120万円〜130万円（昼間部・分割可）
※科によって異なります

入学時のサポート制度

各種奨学金制度（本校独自の奨学金あり）
新聞奨学生、学生寮ほか

就職実績

アプリコット／アルゼ／IMAGICAプラス／エヌ・ティ・ティ・ソフトサービス／セガ・アミューズメント東京／SEGA-AM2／セガ・エンタープライゼス／ディー・エヌ・ピー・デジタルコム／ディー・エヌ・ピー・メディアクリエイト／テレビ朝日クリエイト／テレビ東京コマーシャル／トッパン・フォームズ・オペレーション／フジテレビジョン　ほか多数

八王子校

第1・2学生会館
第3学生会館
スクールバスのりば
駅前ロータリー
JR横浜線八王子みなみ野駅 西口
至八王子
至橋本

Access　JR横浜線八王子みなみ野駅よりスクールバス約5分

蒲田校

池上・多摩川線
JR蒲田駅
京浜東北線
工学院通り

Access　JR京浜東北線・池上線・多摩線 蒲田駅西口より徒歩3分

福岡校

日本全国のクリエイター候補生を発掘!

総合学園

ヒューマンアカデミーゲームカレッジ

[illegible]クリエイターの[illegible]とインターンシップなどの[illegible]ヒューマン
[illegible]に校舎があるから、どこに住んでいてもチャンスをつかむことができるぞ!

産学協同体制で学生を完全サポート!

実践主義で力をつける

総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ(以下、ヒューマン)は、全国に校舎を持つクリエイタースクール。産学協同体制で業界とのパイプも太く、講師には第一線で活躍するクリエイターがそろっている。その証拠に、ゲームカレッジの学園長を務めるのは、なんとゲームリパブリックの岡本吉起氏! それだけでも、ヒューマンがいかに業界から支持されているスクールかを感じることができるだろう。

ヒューマンが重視しているのは、現場で活躍できる"総合力"の育成。即戦力として活躍できる実力を付けるため、すべてを現場につなげる"実践主義"を貫いている。さらに、"クロスオーバーカリキュラム"で他学科・専攻の授業を受けることも可能だ。これにより、IT分野やスポーツなど、幅広い知識を持ったクリエイターとなれるのだ。

ヒューマンは少人数制であるため、学生と講師の距離が近く、学業から私生活まで気軽に相談することができるのも特長だ。

↑特別授業やセミナーが頻繁に行なわれ、有名クリエイターに触れる機会も多数。

就職指導も徹底しており、就職セミナーは1年次からスタート。早いスタートだからこそ、ヒューマンの就職率は非常に高いのだ!

Information

先日、「白組ヒューマンスタジオ」の第1回見学会が行なわれた。このスタジオは、CG関連学科から選抜された研修生が、白組のCG制作の実作業に参加するものだ。今回は総合学習の一環として、千葉県の浦安市立日の出中学校から10名が参加したぞ!

ヒューマンの就職率が高いのは、常に現場を意識した教育が行なわれているからだ。特に産学協同体制で実施されている"長期のインターンシップ"では、単に技術を得るだけではなく、責任感やコミュニケーション能力など、精神面で得られる部分も大きい。インターンシップ先の企業で実力を認められ、そのまま内定が決まる学生も多いのだ。

長期インターンシップが内定獲得の決め手!

ヒューマンの魅力はどこ?

廣重さん インターンシップと、アットホームで頑張れる、学びやすい環境です。即戦力になれるように、実践的なカリキュラムも魅力ですね。加えて、講師が素晴らしい人ばかりです。アドバイスでは、先生の「グラフィッカーは死ぬまで勉強」という言葉が印象に残っています。

インターンシップで得たことは?

廣重さん CGの技術はもちろん、コミュニケーション能力だと思います。インターンシップから内定が決まったので、この制度があって本当によかったと思います。

「幻空(げんくう)」
三部作になっていて、RPGのようなストーリーを連想させるものを考えて描きました。

School Data

資料請求&問い合せ先

●札幌校　〒060-0004
札幌市中央区北四条西5-1
アスティ45ビル12F
0120-52-3860

●仙台校　〒980-6114
仙台市青葉区中央1-3-1　AER14F
0120-050-459

●東京校
〒169-0075　新宿区高田馬場4-4-2
0120-89-1588

●渋谷校
〒150-0031　渋谷区桜丘町13-15
0120-297-428

●横浜校　〒221-0835
横浜市神奈川区鶴屋町3-33-8
アサヒビルヂング6F
0120-491-458

●名古屋校　〒460-0008
名古屋市中区栄3-18-1
ナディアパークビジネスセンタービル9F
0120-491-758

●大阪校　〒542-0081
大阪市中央区南船場4-3-2
0120-06-8601

●神戸校　〒650-0021
神戸市中央区三宮町1-9-1三宮センタープラザ東館5F
0120-495-338

●福岡校　〒810-0001
福岡市中央区天神1-1-1アクロス福岡4F
0120-49-1055

E-mail(共通):ha@athuman.com
URL(共通):http://ha.athuman.com/game/
夜間URL(共通):http://ha.athuman.com/night/

入学時のサポート制度

AO入試、新聞奨学生、提携学生寮など

入学関連情報

●願書受付期間
一般入試/2004年9月1日～　※定員になり次第締切

●面接・試験の有無
AO入試/書類・面接　一般入試/面接・筆記

●初年度経費一例(入学金含む)
145万円(東京校/各校舎によって異なります)

学科・コース名

ゲームカレッジ(2～3年制/昼間)
- ゲームプログラム専攻
- ゲームCG専攻
- ゲームプランナー専攻
- ゲームサウンド専攻

ゲームカレッジ短期・夜間講座
- ゲーム開発講座
- ゲームデザイン講座
- ゲーム企業就職講座

その他まんがカレッジ、アニメーションカレッジ、パフォーミングアーツカレッジ、声優専攻など。

就職実績

アートスケープ/アルテピアッツァ/M2/カプコン/クライマックス/サイバーコネクト2/システムソフト・アルファー/ジニアスソノリティ/シング/スクウェア・エニックス/セガ/タイトー/チュンソフト/テクモ/トーセ/ドワンゴ/ナムコ/日本ファルコム/ハドソン/フロム・ソフトウェア/モノリスソフト/レベルファイブ/ロケットスタジオ　ほか多数

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

7139

差出有効期間
平成18年2月
27日まで

郵便切手は
いりません

150-8790

020

渋谷区南平台町15-1
ライオンズマンション南平台506

(有)ザッシュ
「アルカディア」資料請求係

資料請求をした方に抽選でファミ通.com特製ストラップを10名様にプレゼント!

切り取り線

資料請求カード（2006年2月27日まで有効）

アルカディア4月号

送付先ご住所など、全項目にご記入下さい。

フリガナ		生年月日19　　年　　月　　日
氏名		性別　　男・女
ご自宅住所	〒	TEL　　－　　－
学校名 ※学生の方		
学科・学年		

資料請求を希望される学校の欄に、☑印を付けて下さい。

- □ アミューズメントメディア総合学院
- □ コナミスクール
- □ 東京ゲームデザイナー学院
- □ 日本工学院専門学校/日本工学院八王子専門学校
- □ 総合学園 ヒューマンアカデミーゲームカレッジ

この資料請求カードにご記入いただいたお客様の個人情報につきましては、弊社及び下記の各専門学校において厳重に保管・管理するものとし、ご請求いただいた資料をお客様に対してお送りするほか、セミナー・講座などのご案内及びご質問への回答以外の目的で使用することは致しません。

なお、お送りいただいた資料請求カードの集計及びお客様に対する資料発送等の業務につきましては、有限会社ザッシュに委託しております。

切り取り線

Vitrua Fighter4 Final Tuned "ANOTHER BEAT-TRIBE CUP"

Rise of the Youth

Final Tuned

ファミ通DVDビデオ
「バーチャファイター4 ファイナルチューンド
アナザー・ビートライブ・カップ～ライズ・オブ・ザ・ユース～」

標準価格:**6,090円**[税込]

絶賛発売中!!

SLBM-37／約150分／片面二層／COLOR／MPEG2／
複製不能／STEREO／4:3／NTSC2

※本製品は片面二層DVDビデオディスクを採用しております。
ご使用されているプレイヤーによっては再生できない場合がございますので、
あらかじめご了承くださいますよう、よろしくお願い申し上げます。

【この商品に関するお問い合わせ先】
株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
TEL:03-5433-7850（営業局）

【通信販売のお申し込み先】
アスキーストア　e-mail:cs@ascii-store.com
弊社HP　http://www.enterbrain.co.jp

ファミ通DVDビデオ

ARCADIA　DVD VIDEO　enterbrain

バーチャファイター4
ファイナルチューンド
アナザー・ビートライブ・カップ
～ライズ・オブ・ザ・ユース～

全国屈指のプレイヤーが多数参加した
"アナザー・ビートライブ・カップ"
激闘の全55戦をここに完全収録!
「時代」が移り変わるその瞬間を目撃せよ!!

シリーズ最新作『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』。その<Ver.A>を使用し、全国屈指の猛者どもが集い、競い合った2004年の"アナザー・ビートライブ・カップ"を襲った衝撃—まさに「若手の台頭」を象徴する結果となった全55戦の模様をここに完全収録! より強さを求めるプレイヤーも必見の熱闘を観よ!!

TAITO

PlayStation®2

アーケードで稼働中の傑作が
ついに"PlayStation 2"へ

翼神
GIGAWING GENERATIONS

3/24発売予定
6,000円

CERO 全年齢 全年齢対象

PlayStation®2

剣と魔法で戦うか
ドラゴンと共に戦うか

SOL DIVIDE & Dragon Blaze

彩京シューティングコレクション Vol.3

CERO 全年齢 全年齢対象

3/31発売予定
標準価格6,090円(税込)

家庭用ゲームに関するお問い合せは 株式会社タイトー 〒243-0498神奈川県海老名市下今泉3-11-1 株式会社タイトーお客様相談センター TEL.046-235-9550(年中無休10:00~18:00)

モンスターゲート最新作登場! 待望の新ワールドとは!?

モンスターゲートオンラインⅡ 時空のフォークロア
■メーカー：コナミ
■ジャンル：オンラインメダルRPG
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発 売 日：2005年2月(稼動中)
■使用基板：－

Text:もみあげ

モンスターゲートオンラインⅡ ©2005 KONAMI

ついに稼動した最新作。次回から本格始動する攻略の前に、モンスターゲートの基本と簡単な変更点をしっかり頭に入れておこう。

モンスターゲート最新作登場!!

その前に…

●モンスターゲートとは?

『モンスターゲート』シリーズは、剣と魔法とモンスターの世界を舞台に冒険を繰り広げる、メダルを使った「対戦型ターン制RPG」だ。

形式としては、挑戦料としてメダルを支払って城やダンジョンに挑むことになり、その最深部にある「クリアの証」を持って地上に帰ることができれば、報酬としてメダルが支払われるというもの。当然、報酬が多いダンジョンほど険しく、複雑になり、モンスターもより強力になっていくのだが、プレイヤーは、冒険の手助けとなるマジックカードやアイテムカード、そして自らの頭脳を駆使し、それらの危機を乗り越えていくのだ。

どのようにして効率よくクリアの証を手に入れるか? それを考えるのが『モンスターゲート』のだいご味だ。

●ターン制を知る

本作は原則としてプレイヤーが一回行動する毎に、同フロアのモンスターも一回動く仕組みだ。これをターン制と呼び、これを踏まえて一手二手先を読んで行動することが上級者への一歩なのだ。基本的な技術と、簡単な応用技術は探検モードの「はじめて」のチュートリアルで、しっかり学べるので面倒くさがらずにしっかりと読んでおこう。

基本的な動きは「はじめて」のダンジョンに挑み、しっかり覚えよう。

●戦闘の効率を考えよう

レベルを上げることで、自分よりも弱い敵を一撃で倒せるようになることを利用し、強い敵が居るフロアでレベルを上げてから探索したいフロアに戻るという行動は、非常に効率的な探索法だ。ただし強い敵とまともに戦うのは非常に危険だ。レベル上げの際には、敵のレベルに関係無く、固定のダメージを与えられるマジックカードが、最も有効な攻撃手段となる。

敵から離れて攻撃できるので、マジックカードは冒険の大きな手助けになる。

選べる職業は7種類

今作から始める人のために全職業の特徴と能力(欄外参照)を解説。初心者には扱いやすい戦士がオススメ。魔人やセイントは扱いが難しい上級者向きの職業といえる。それでも使いたい時は、後から転職が可能な見習いを選択するといいぞ。

ギャンブラー
宝石カードの位置が見え、ダブルアップも出やすい。モード選択画面でスロットが回せる。

魔法使い
回復や攻撃カードの効果が最も高く、暗所での視界がほかの職業よりも1マス大きい。

戦士
基本性能に優れており、特に防御力が非常に高い。扱いやすく安定した結果が出せる。

見習い
冒険中、一度だけその場で復活できる。また、一度だけほかの職業に転職が可能。

セイント
最初からプーニャが味方。稀に倒したモンスターを仲間にする。召喚モンスターが賢い。

スラッガー
未探索の部屋に入る際に最大HPが1上昇する。暗所での視界が他職よりも1マス大きい。

魔人
攻撃力・防御力に優れ、カードの効果も高いが、1ターン経過する毎にHPが1減少する。

モンゲー事典 オフライン
【戦士:攻撃力4/防御力5/カード効果3】【魔法使い:攻撃力3/防御力3/カード効果5】【ギャンブラー:攻撃力4/防御力2/カード効果3】【魔人:攻撃力5/防御力4/カード効果4】【スラッガー:攻撃力2～5 防御力2～5 カード効果3】【セイント:攻撃力2/防御力3 カード効果3】【見習い:攻撃力4 防御力5/カード効果3】 ※各パラメータの数値は編集部独自の調査による5段階評定です。

ファン待望の新ワールド

インフィニティワールド 3月配信予定!

本作から、新たに追加される新モードの情報をキャッチしたぞ！「すべての店舗のプレイヤーと、一つの世界上で対戦したい」というプレイヤーの要望から生まれたこの新モードは、その名も「インフィニティワールド」だ！ 3月から配信予定のこのモードの面白さは、アルカディアが太鼓判を押すぞ！

インフィニティワールドとは一体？

「インフィニティワールド」は、全国の『モンスターゲートオンライン2』プレイヤーが一つの世界で冒険を行ない、「キーワードシステム」を使ってプレイヤー間でのコミュニケーションを図りながら、すべての世界をクリアすることを目的としたゲームだ。

この「インフィニティワールド」は、多数のワールドが存在する非常に広大な世界になっている。さらに、一つのワールドの中にも、かなりの数の城・ダンジョンが設置されており、すべてを合計すると3ケタにも上る城が存在することになるのだ。

また、各ワールドには全国のプレイヤーが「城クリエイト」によって作成したクリエイト城（城クリエイトとクリエイト城については135ページ参照）を中心に配置されるようになっている。初期状態では、前作で既に公開されていた優秀な城が配置されているぞ。

配置されている城は、ある条件を満たすことにより、それぞれのプレイヤーが作ったクリエイト城と、どんどん入れ替えられていくのだ。

各プレイヤーは常に一つのワールドに所属し、この中でオンラインに接続されるすべての店舗のプレイヤーたちと領土争いを繰り広げていくことになる。

最終目標は、すべてのワールドにある城をクリアすること。制覇した先に、一体何があるのか確かめてみよう。

キーワードは各ワールドごとに多数存在する！ 各ワールドを巡り、このキーワードを探していくことも目標の一つなのだ。

キーワードシステムとは!?

インフィニティワールドでは、プレイヤーは「キーワード」と呼ばれる「知識」を獲得することで、別のワールドへと移動できるようになる。この「キーワード」はある条件を満たすことによって手に入れることができるようだ。また、「キーワード」を持っているだけでは、ほかのワールドに移動することはできず、「キーワード」の中に書かれている「試練」を満たすことで、ほかのワールドに移動するかどうかを選択することができるようになっている。ただし、プレイヤーごとに「試練」の内容は異なるため、ほかのプレイヤーから情報を得て獲得することはできないようになっているぞ。

ちなみにそのキーワードの一例は、左のカコミのようになっている。今から試練が楽しみだ！

キーワードの一例

①力○○の者が祭壇に上りし時、新たなる道が開かれん……
△△城の祭壇にいる主人公の体力が○○の時にキーワードが発動する。

②アイテムを持たぬ者が最後の階に辿り着きし時、新たなる道が開かれん……
主人公がアイテムを持たない状態で、最終階の階段に到達した時にキーワードが発動する。

新カード事典

シリーズが進むにつれ追加されていく新カード。当然、今回も追加されたさまざまな効果を持った新カードが登場するぞ。

マルチワンダー

見えているすべての敵に対して何らかの状態変化を起こす。視界を広げてから使うと強力だ。

マルチハイパーポイズン

ハイパーポイズンのマルチ版。周りに敵が多いが、逃げ道が有る際に使うと絶大な効果を発揮する。

マジックミサイル10

見えている敵のどれかに20×10のダメージを与える。敵が複数居る場合、攻撃対象はランダムで選択。

イージーリング

モンスターがあと何発の直接攻撃で倒せるか、青（1発）・黄（2発）・赤（3以上）の三色で示すリング。

チャームソード

攻撃時に敵を誘惑状態にすることがある。周りに敵が多いときには、特に頼りになりそうだ。

ハイパーポイズン

ポイズンの強化版。即効性の猛毒に冒され、1ターン毎にHPを大きく奪っていく。強い敵にも有効だ。

カードミュージアム

今回、冒険前のメニューにはアイテムホルダーのほかに、カードミュージアムが追加されている。これは過去に取得したアイテムカードを一覧で管理し閲覧できるものだ。これにより、カードの収集歴が即座に分かるようになった。

モンゲー事典オフライン
上記で紹介しているインフィニティワールドへの参加条件は「職業が見習い以外であること」と「WORLDの赤城に1個以上クリアマークを付けていること」の二つだ。インフィニティワールドはとにかく熱くなるモードなので、モンゲープレイヤーは積極的に参加してみよう。

新モンスター事典

今回追加されたモンスターの一部をここで紹介。プレイヤーの行く手の阻むモンスターたちの特徴をしっかり覚えよう。

マイン

死ぬ間際に敵味方問わず、巻き込む爆発を起こす。同モンスターに爆発を当てると誘爆する。

ソウルイーター

弱ったモンスターにトドメを刺してしまう。モンスターに囲まれた時には頼もしいが……。

カブー

どこかで見たことのあるような切り株お化け。特殊能力は無く、見た目通りファイヤーに弱い。

ルーパー

宝石カードを含むマジックカードを掴んだまま逃げるという変なモンスター。

スーパーベノム

名前の通りベノムの強化型モンスター。歩いた場所を毒沼(HP-2)に変えてしまう。

オクトパス

遠距離砲台型のモンスター。攻撃時にプレイヤーを引き寄せる特徴を持つのでやっかい。

ザッソン

一度何かに踏まれると姿を現す。ほかのモンスターとの団体行動になることが多いぞ。

既存コンテンツのススメ

前作で追加されているオンラインのゲームモード&要素を簡単に紹介。新カードの追加によるクリエイトの進化に期待大!

城クリエイト&クリエイトワールド

全国のプレイヤーに挑んでもらう城を建てるモード。ほかのプレイヤーから人気が高ければ、インフィニティワールドに配置できるようになる。

全国のプレイヤー達が作った城に挑戦するモード。難易度の高い城をクリアすれば、普段手に入らないレアカードが期待できるかも?

新　城クリエイト用カード　その①	
部屋数ダウン	フロアの部屋数が少なくなる
スタート時アイテム配置	1Fの階段の周りにアイテムが配置される
最弱モンスターカット	一番弱いモンスターが出現しなくなる
眠りモンスターアップ	初期配置で寝ているモンスターが増える
アイテム部屋	アイテムが一つの部屋に集まる
ワープマス	ワープマスが配置される
通路が閉じる	部屋に入ると通路が閉じるようになる
レベルダウン	新しいフロアに進むとレベルが下がる

ワールドバトルオンライン

3月配信予定!

全国のプレイヤーと公平な条件下で腕を競う対戦モード。30分間のバトルで見事優秀な成績を収めれば、特別な称号が手に入る!?

ドリームキングダム

3月配信予定!

毎週1回3時間という制限の中行われる王国(自店舗) VS. 王国(他店舗)の真剣勝負。王国の勝利に貢献し「エース」を目指せ!

全国ランキング

プレイヤー・クリエイト城難易度・クリエイト城満足度・ドリームキングダム・ワールドバトルオンラインの5種類のランキングが公式サイトで確認できる。モンスターゲートをやるならーつの目標として挑まずにはいられない!

既存オンラインコンテンツへの参加条件:①【ワールドバトルオンライン=職業が見習い以外であること。】 ②【ドリームキングダム=職業が見習い以外であること+ISLANDSの城をすべてクリアしていること。】 ③【城クリエイト&クリエイトワールド=WORLDの緑城に1個以上クリアマークを付けていること。】

ランキング終了間近！ 登録してないキミ、まだ間に合うぞ！

現在開催中のイベントに設けられた各賞と、その概要が明らかに！　そして『DTII』登場モンスターリストの第2弾を掲載！まだまだハッスルしていこうぜ!!

ドラゴントレジャーII
■メーカー：セガ
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダルシューター＋3ボタン
■発売日：2004年7月（稼動中）
■使用基板：NAOMI

Text:きらり屋

DRAGON TREASURE II ドラゴントレジャー TM

こいつらと同じ枚数が特別賞!!

今回の『ドラゴントレジャーII』（以下DTII）は、先月告知した「アルカディアで大ハッスル！DTチャンス獲得枚数ランキング!!」における特別賞設定のため、東京ジョイポリスで『DTII』をプレイ。セガとアルカディアが、それぞれシングルスとダブルスの二組に分かれてプレイし、それぞれのDTチャンス最高払い出し枚数を決定。その枚数と同じ枚数でイベントにエントリーしていた人が当選となるのだ！（同数でのエントリーが無かった場合は、近似枚数のプレイヤーが当選となるのだ）

ドラゴントレジャー自腹体験リポート 炎で焼き尽くせ！II 略して「ドラ焼きII」 on ARCADIA

ドラ焼きに挑戦する六人の勇者たち

アルカディアチーム

しもでん　おじゃ＆きらり屋

小誌デスク「しもでん」をシングルスに、『DTII』担当編集＆ライター「おじゃ」「きらり屋」をダブルスに。しもでんには期待しないとして、過去の取材で引きが強かったきらり屋の爆発に期待。

セガDTII開発チーム

うきうきプロデューサー　ずんだもち磯部＆ぱしり吉田

『DTII』チームきっての遊び人「うきうきプロデューサー」をシングルスに投入し爆発を狙う。彼をサポートするのは反対にチームきっての良識派である、ずんだもち磯部＆ぱしり吉田のペア。

名前	体力	攻撃力	防御力	素早さ	弱点属性	ターゲット数	メダル	経験値	特徴
ラフレシア	S	S	B	B	炎	5	B	S	攻撃時に弱点・吸収ターゲットが出現する。
グレムリン	C	D	D	A	―	1	C	C	ワープ移動する。
ホーンドデビル	C	C	B	A	―	1	C	C	ワープ移動する。
ウォーデビル	B	B	B	A	―	1	C	C	ワープ移動する。
[illegible]	B	A	B	A	―	1	C	B	ワープ移動する。
[illegible]	A	A	D	A	―	2	C	B	ワープ移動する。
[illegible]	B	S	B	A	―	1	C	D	仲間を呼ぶ。ワープ移動する。
[illegible]	B	C	C	A	―	2	C	C	仲間を呼ぶ。ワープ移動する。
[illegible]	S	A	S	B	―	5	B	SS	時々防御する。
[illegible]	S	A	S	B	―	5	B	SS	時々防御する。
[illegible]	SS	S	S	A	―	5	B	SS	時々防御する。
[illegible]	A	S	S	A	―	3	C	B	時々防御する。
[illegible]	D	A	C	B	―	0	C	SS	基本的に無敵。後ろで操る本体を倒せば破壊できる。
[illegible]	D	A	C	B	―	0	C	SS	基本的に無敵。後ろで操る本体を倒せば破壊できる。
[illegible]	D	A	C	B	―	0	C	SS	基本的に無敵。後ろで操る本体を倒せば破壊できる。
[illegible]	D	S	C	B	―	0	D	SS	基本的に無敵。後ろで操る本体を倒せば破壊できる。
[illegible]	S	S	B	A	―	2	C	B	特に無し。
[illegible]	A	A	C	A	―	2	C	C	特に無し。
[illegible]	A	S	C	A	―	2	C	C	特に無し。
[illegible]	S	S	B	B	―	2	C	B	特に無し。
[illegible]	S	S	B	B	―	5	C	SS	必殺攻撃をためている時に弱点ターゲットが出現する。
[illegible]	S	S	B	B	炎	5	C	SS	必殺攻撃をためている時に弱点ターゲットが出現する。
ファイアドラゴン	S	S	B	B	氷	5	C	SS	必殺攻撃をためている時に弱点ターゲットが出現する。
フルメタルドラゴン	S	S	B	B	雷	5	C	SS	必殺攻撃をためている時に弱点ターゲットが出現する。

モンスターリストの見方

【各項目の優劣はD（低）→C→B→A→S→SS（高）の順】

項目	説明
名前	モンスターの名称。
体力	モンスターの生命力を表す。
攻撃力	主人公が被るダメージの高さを表す。
防御力	主人公が与えるダメージを軽減する度合い。
素早さ	モンスターが動き回る速度を表す。
弱点属性	主人公が、より高いダメージを与えられる攻撃の属性。
ターゲット数	そのモンスターに設置されるターゲットの数。
メダル	戦闘終了時に獲得できるメダル枚数の多さ。
経験値	戦闘終了時に獲得できる経験値の多さ。
特徴	能力値以外に持っている能力などの紹介。

敵を知ろう モンスターリスト その②

ブロワーズのエンディングを見た人でも、ぜひほかのキャラでエンディングを目指してみよう。面倒なモンスターとの戦闘は、このリストを見て弱点を突き、時間を節約！

ドラゴントレジャーIIモスターリスト その②

名前	体力	攻撃力	防御力	素早さ	弱点属性	ターゲット数	メダル	経験値	特徴
[illegible]	B	C	B	B	炎	3	B	B	膨らんだり縮んだりしてサイズが変わる。
メタルバルーン	B	B	A	B	雷	3	B	B	膨らんだり縮んだりしてサイズが変わる。
[illegible]	C	C	B	A	氷	2	B	B	属性を変化させる。ワープ移動する。
エレメントバーサカー	B	A	B	A	氷	2	B	B	属性を変化させる。ワープ移動する。
エレメントマスター	A	S	A	A	氷	2	B	B	属性を変化させる。ワープ移動する。
エレメンター	B	B	D	A	氷	1	C	C	属性を変化させる。ワープ移動する。
エレメントロード	S	A	B	B	氷	3	C	S	属性を変化させる。ワープ移動する。
シャドウエレメンター	A	S	A	A	氷	2	B	C	属性を変化させる。ワープ移動する。
[illegible]	B	C	C	B	炎	5	B	S	攻撃時に弱点・吸収ターゲットが出現する。
ヒトクイバナ	A	B	B	B	炎	5	B	S	攻撃時に弱点・吸収ターゲットが出現する。

はみ出しドレジャーII 「アルカディアで大ハッスル！　DTチャンス獲得枚数ランキング!!」は3月4日の25:00が締め切り!!　まだエントリーしてないプレイヤーはぜひ参加してくれ！　単純に枚数の多さを競うだけでなく、『DTII』開発陣とアルカディア編集部スタッフと同じ枚数を出せば、入賞のチャンスがあるのだ！　我らの払い出し枚数は大した枚数じゃないので、入賞チャンスは大いにあるぞ!!

戦闘開始！

それでは、いざプレイ開始……と思ったら、「んで、セガが勝ったらアルカディアさんは何してくれるの？」と爆弾発言を投下したのはうきうきプロデューサー。アルカディア的には「しめしめ、鴨がネギ背負ってやってきやがった。読者プレゼントでもせしめてやるわい」と受けて立つ構え。「代わりにセガが勝ったらメダルゲームで3、4ページは確保してよね。あ、もちろんカラーでね」と、あつかましい要求！ こ、こりゃ負けたら編集長にどやされる。これはふんどし締めて掛からんと！

ルールは、シングルス対シングルス、ダブルス対ダブルスでそれぞれがDTチャンスの払い出し枚数で勝敗を決める。2勝すればそれでゲームセットだが、勝敗数が一緒だった場合はシングルスとダブルスのDTチャンス払い出し枚数の合計で勝敗を決定することになった。

かくして両者（社）の威信をかけた闘いが、今始まったのだ！

わ〜い6連チャン♥

闘いの行方は…

闘いが始まって1時間、我々アルカディアチームにおける、メダルゲーム『DTⅡ』の評価はどん底まで落ち込んでいた。「シングル・ダブルス合わせて8回もDTチャンスに突入してるのに、未だに1000枚を超えたチャンスが無いってのはどういうことじゃい！ このク●ゲーがぁ!!」。そう……我々は、まんまとセガチームの卑劣な手段にハメられてしまったのだ！ ……というのはもちろん冗談。ただ単に、連チャンしない運の悪さに、すっかり意気消沈してしまったのだ……。心細くなっていくメダルをどうやりくりしてDTチャンスを迎えるか思案していた我々を、うきうきプロデューサーの死刑宣告が「DTチャンス6連チャンで1●00枚出ちゃった♥」。

アルカディアチーム敗北決定！

アルカディアチーム

●00枚／●00枚

いいとこ無しで負けたアルカディアチームは合計1000枚……。

セガDTⅡ開発チーム

1●00枚／●00枚

結局勝ったのは、6連チャン&4連チャンを出したセガチーム。合計2400枚！

これが各賞の概要だ!!

今回のイベントにおける、各賞は以下のように設定されました。ランキング5位までは、DTチャンスの払い出し枚数順に決定されます。ウキウキ、ディレクター、しもでん、おじゃり屋賞の4賞は、それぞれが出したDTチャンスの払い出し枚数と最近似のプレイヤーが当選となります（同数が複数人居た場合は抽選）。

賞	賞品
ランキング1位	ICカード、賞状盾、イラスト色紙、ネックストラップ、特製ペントレー、アルカディアオリジナル図書カード
ランキング2位	ICカード、賞状盾、ネックストラップ、特製ペントレー
ランキング3位	ICカード、賞状盾、ネックストラップ、アルカディアオリジナル図書カード
ランキング4位、5位	ICカード、賞状盾 ネックストラップ
ウキウキ賞 （うきうきプロデューサーと近似枚数）	ネックストラップ イラスト色紙
ディレクター賞 （パシリ吉田&ずんだもち磯部と近似枚数）	ネックストラップ イラスト色紙
しもでん賞 （しもでんと近似枚数）	特製ペントレー
おじゃり屋賞 （おじゃる&きらり屋と近似枚数）	特製ペントレー

※画像はサンプルです。実際の賞品とは異なる場合があります。

ランキング1位、ウキウキ賞、ディレクター賞の受賞者に贈られるイラスト色紙はこんな感じ！（）締め切りは3月4日なので、まだ間に合うぞ!? すぐにエントリーしよう！ エントリー方法は欄外を参照してくれ!!

名前	体力	攻撃力	防御力	素早さ	弱点属性	ターゲット数	メダル	経験値	特徴
[illegible]	S	C	C	S	ー	5	A	SS	特に無し。
[illegible]	B	C	D	C	ー	4	S	SS	特に無し。
とんずらミミック	C	C	A	S	ー	2	A	SS	すぐに逃げる。ワープ移動する。
ジャイアントワーム	B	C	A	S	ー	1	S	SS	特に無し。
ジャイアントアーマー	B	C	A	S	ー	5	S	SS	たまに小さくなる。
デュラハン	B	C	C	C	ー	3	S	SS	ワープ移動する。
[illegible]	D	D	D	D	ー	3	S	SS	攻撃すると分裂する。
[illegible]	S	B	B	S	ー	3	S	SS	特に無し。
[illegible]	C	D	B	A	ー	1	C	SS	特に無し。
[illegible]	S	C	B	SSS	ー	3	A	SS	平べったくなったとき、弱点ターゲットが出現する。
[illegible]	B	C	S	S	ー	1	S	SS	特に無し。
[illegible]	D	D	B	S	ー	1	B	SS	特に無し。
[illegible]	C	C	B	C	ー	3	S	SS	弱点以外を攻撃すると分裂する。
[illegible]	S	D	A	S	ー	3	S	SS	激しく膨らんだり縮んだりする。
[illegible]	B	C	A	S	ー	3	A	SS	攻撃時に弱点ターゲットが出現する。
クレイジーデビル	B	C	C	SSSS	ー	3	A	SS	すごい速さでワープする。
キングデビル	B	C	A	SSS	ー	3	A	SS	ワープ移動する。
かくれデビル	D	C	B	B	ー	1	A	SS	大量に仲間を呼ぶ。
コクモ	C	C	A	SS	ー	1	S	SS	時々防御する。
異次元スパイダー	B	C	C	B	ー	3	A	SS	姿を現したときに、弱点ターゲットが出現する。
魔剣に憑かれし者	B	C	D	C	ー	3	S	SS	特に無し。
コドモドラゴン	B	C	S	S	ー	1	B	SS	必殺攻撃をためている時に弱点ターゲットが出現する。
プチダークドラゴン	B	C	S	S	ー	1	A	SS	必殺攻撃をためている時に弱点ターゲットが出現する。
プチトレジャードラゴン	B	C	S	SS	ー	3	A	SS	必殺攻撃をためている時に弱点ターゲットが出現する。

名前	体力	攻撃力	防御力	素早さ	弱点属性	ターゲット数	メダル	経験値	特徴
トレジャードラゴン	SS	SS	A	B	ー	5	B	SS	必殺攻撃をためている時に弱点ターゲットが出現する。
ダークドラゴン	SS	SS	A	B	ー	5	B	SS	必殺攻撃をためている時に弱点ターゲットが出現する。
ゴーストバット	D	D	D	B	ー	1	C	C	移動時以外は攻撃を吸収する。
ブラッドバット	B	C	D	B	ー	1	C	C	移動時以外は攻撃を吸収する。
デビルバット	A	B	D	B	ー	1	C	C	移動時以外は攻撃を吸収する。
ファイアビースト	B	C	B	A	氷	2	C	B	左右移動時に弱点ターゲットに変化する。
アイスビースト	A	B	B	A	炎	2	C	B	左右移動時に弱点ターゲットに変化する。
メタルビースト	S	A	B	S	雷	2	C	B	左右移動時に弱点ターゲットに変化する。
バイオビースト	S	S	B	SSS	雷	2	C	B	左右移動時に弱点ターゲットに変化する。
[illegible]	C	D	C	A	ー	2	C	B	攻撃時に吸収ターゲットに変化する。
[illegible]	A	C	C	A	ー	2	C	B	攻撃時に吸収ターゲットに変化する。
[illegible]	S	A	C	A	ー	2	C	B	攻撃時に吸収ターゲットに変化する。
[illegible]	B	C	B	C	ー	3	C	B	通常・弱点・吸収のターゲットが右から左へと変化していく。
[illegible]	S	A	C	D	ー	1	C	B	特に無し。
フルメタルフェイス	S	A	C	D	ー	3	C	B	通常・弱点・吸収のターゲットが右から左へと変化していく。
スノーガード	A	C	S	A	炎	5	B	B	吸収・弱点両方のターゲットが表示される。
キラーディフェンダー	S	B	S	A	炎	5	B	B	吸収・弱点両方のターゲットが表示される。
キングヘッド	S	A	S	A	炎	5	B	B	吸収・弱点両方のターゲットが表示される。
ヒートスコーピオン	C	C	D	B	氷	1	C	C	特に無し。
[illegible]	C	D	D	A	炎	1	C	C	特に無し。
メタルスコーピオン	C	D	S	B	雷	1	C	C	特に無し。
ジャイアントイーター	S	C	A	B	ー	6	S	SS	特に無し。
ハイウェイスター	C	C	C	SSSS	ー	1	A	SS	特に無し。
かくれイーター	C	C	D	B	ー	1	S	SS	大量に仲間を呼ぶ。

「アルカディアで大ハッスル！ DTチャンス獲得枚数ランキング!!」は、上で紹介している各賞以外にも、エントリーさえしていれば、抽選で20名さまに「DTⅡ」オリジナルネックストラップをプレゼント。もうとにかくチャンスは大いにあるイベントなので、今すぐにでも【http://dt.sega.jp/dt2/】にアクセスしてエントリーしよう!! 締め切りは3月4日だ!!

プライズワンダーランド

3月にお目見えする至高のプライズを一挙紹介！　ぬいぐるみや貯金箱、フィギュアなど、豊富なバリエーションに目移りすること間違い無し！

アイコンの見方

④ カードキャプターさくら ぬいぐるみ

セガ・3月中旬登場・4種

目指せ、ぬいぐるみキャプター！

さくらとその親友、知世ちゃんとケロちゃんのぬいぐるみ。ふっくらとしたキュートな姿に、はにゃ～んと心がなごむこと請け合い！　さくらは制服姿とバトルコスチューム姿の2種類があるぞ。

① 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア THE END OF EVANGELION

セガ・3月中旬登場・3種

三者三様の表情に注目！

劇中のストーリーをモチーフにしてきたフィギュアシリーズも、いよいよクライマックス！　今回は劇場版のシンジやアスカたちを大胆にアレンジした、セガプライズのオリジナルバージョンだ。

⑤ 「ナムコ殿堂宮」ぬいぐるみクッション

ナムコ・3月登場・2種

この形にピンときたら即ゲット！

名作『パックマン』のぬいぐるみが登場！　おなじみの形状と黄色のカラーリングが、オールドゲーマーの郷愁を誘う。直径35センチと25センチの、二つのバージョンが存在するのだ。

② パチスロ北斗の拳 貯金箱

セガ・3月中旬登場・2種

秘孔を突くようにボタンをプッシュ！

メガヒットパチスロマシーン『北斗の拳』の実機を再現した貯金箱。コインを入れてボタンを押すと、リールが勢いよく回転！　三つのストップボタンを押すことで、実際にリールを止めて遊べるのだ。

⑥ 『ファイナルファンタジーXI』かわいいぬいぐるみコレクション ～チョコボ登場～

ナムコ・3月登場・3種

港のチョコボ厩舎に集まってください！

MMORPG『FFXI』に登場するチョコボ、ゴブリン、そして黒いマンドラゴラ「コリガン」がぬいぐるみに！　12センチのお手ごろサイズがうれしい。コリガンをたくさん集めて、ボヤーダ樹の光景を再現してみる？

③ 日本ラーメン紀行 キーチェーンフィギュア

セガ・3月上旬登場・10種

ラーメン党必須のキーホルダー

「六角家」や「魁龍」などの、日本全国の有名ラーメン屋10店のラーメンがキーホルダーになって登場。麺、スープ、チャーシューなどの精巧な出来栄えに、思わずヨダレが！

11 ルパン三世 チェア型ケース&フィギュア

バンプレスト・3月上旬登場・3種

のんびりしようや、とっつあん……

ルパン、不二子、そして銭形のフィギュアと、ターンチェアのセット。ターンチェア後部のフタを外すと、ペン立てや小物入れとして活用できるぞ。椅子部分は回転させられるので、好きな角度でフィギュアを飾れるのだ。

7 テニスの王子様 くったり着ぐるみマスコット

オムロンエンタテインメント・3月登場・6種

くたくただね……

青学メンバーとライバル氷帝のメンバーが、何と着ぐるみ姿になったぞ。くたくたっとしたカワイイしぐさは、胴体部に使われているペレットによるもの。リラックスした彼らの姿を、じっくり味わおう。

12 機動戦士ガンダムSEED DESTINY デラックス マグネット式インパルスガンダム PART1

バンプレスト・3月下旬登場・2種

背部パーツも換装可能!

ザフトの新鋭機、インパルスガンダムとソードインパルスガンダムのアクションフィギュア。コクピット部分にあたるコアスプレンダーと本体は、磁力によって着脱可能! 劇中の合体システムを満喫しよう。

8 仮面ライダー旧1号 スーパーソフビフィギュア

バンプレスト・3月下旬登場・1種

42センチのド迫力を見よ!

プライズ史上空前のビッグサイズで、仮面ライダー旧1号のソフビフィギュアが登場! 1971年に登場した初代ライダーの雄々しい姿を、忠実に立体化している。本体は組み立て式で、ボックスパッケージに封入されているぞ。

13 機動戦士Zガンダム スペシャルクリエイティブモデルZ PART2

バンプレスト・3月下旬登場・2種

カミーユ・ビダン、いきます!

劇場版の公開が迫り、人気再燃中の『Zガンダム』。その主人公機であるガンダムMk-IIと、Zガンダムのアクションフィギュアがプライズになった。造形や可動へのこだわりはもちろん、ビームライフルを始めとする武装も充実しているぞ。

9 Nintendo 歴代ハードヒストリーキーホルダー

バンプレスト・3月下旬登場・5種

キミはどのハードにお世話になった?

ゲーマーのハートをわし掴みにした、任天堂の歴代ゲームハードのキーホルダー。クリアパーツの中にハードのフィギュアが入っている、クールなデザインがイカス!

今月のプレゼント

今月も各メーカーさんからたくさんのプレゼントをゲット!
ご希望の方は、50ページの読者プレゼントコーナーへ!!

- 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア THE END OF EVANGELION　3個セットで3名様
- パチスロ北斗の拳 貯金箱　2個セットで3名様
- テニスの王子様 くったり着ぐるみマスコット　6種類のうち2個※を1名様
- 機動戦士Zガンダム スペシャルクリエイティブモデルZ PART2　2個セットで3名様
- 仮面ライダー旧1号スーパーソフビフィギュア　3名様
- 「ナムコ殿堂宮」ぬいぐるみクッション　2個セットで1名様

※種類は選べません

10 Nintendo ファミコン型音声貯金箱

バンプレスト・3月下旬登場・4種

お金を入れるとコインの音が!

ファミコンとディスクシステムの形をした貯金箱。カセット上部のスロットにコインを入れてイジェクトレバーを操作すると、"ピロリーン"と『マリオ』シリーズのコインの音がするのだ。

アゾシエイション G G ギルティギア

あそし

花見気分でファフニール

長き冬のトンネルを抜け、ようやく訪れた春の気配！ 「あそし」も春色気分をボチボチとカマしながら、今月もギルティを盛り上げていきたいッ！
新作が待ちきれない！ って方は、闘劇情報をチェックして、スゴ腕プレイヤーたちの熱い戦いに想いを馳せてみるもまたヨシだ！

（大阪府 べるコロさん）

ガトリングアーティスツあそし！

ギルティキャラのカラーイラストを一気呵成に大掲載！
随時投稿募集中也。

（東京都 林祐二君）
☆この組み合わせだと、さわやかさが[illegible]増しするのだ！

（沖縄県 夜桜アキラさん）
☆礼儀正しそうだけど、せりふとか見てると結構ヤンチャです。

（神奈川県 天川[illegible]君）
☆サキュバスもプレイヤーキャラで使いたいと思う方、挙手っ！

（[illegible]県 合作★[illegible]子&ヒナシロさん）
☆当コーナーでは合作もドンと来い状態なのですよ！ 知り合いやご近所さんをお誘い合わせの上、作品を送ってくださいッ。

（千葉県 ふじ伊梢さん）
☆頭髪検査では引っかからない優等生だと[illegible]うか!?

（愛知県 [illegible]影道行君）
☆微妙にシケギャグ！ 一撃必殺はこいつでキマリDA。

（静岡県 ショウコさん）
☆春色ポエミーなギルティ医し、死体とちゃうで！

（北海道 くらげさん）
☆うららかな春の陽気は、だれにでも優しい時間を降らせます。

石渡NOW

近年の格闘ゲーム作品は2D、3Dともにツールとしての完成度を安定さる方向性が目立ってきていると思います。目新しい「形」の模索が無くなったとは思いませんが、一時期の独自性に貪欲な格闘時代は過渡期を超えたといえるような気がします。それはひとえに格闘ゲームに求められるモノの線引きが、業界全体で認知され、作品は開拓の出し抜きから、作家性の位相を主張する時代へと移っているのだと思います。今になって始まった話ではありませんが、改めて一つの「形」が無言のうちに完成を向かえたのだと感じます。ならば今、僕の関心をくすぐるものは、次なる時代の「ストII」足りえるものは、何であるかです。

今月の格言
民はプレイヤー、作品は国。デザインに属性離無し。

ブリっち更正衣装部屋ッ！

ブリジット少年に男らしい格好を施して、益荒男ぶりを上げてやるのが我らの悲願にして大望！ 彼岸にして体毛じゃないよ！

壺装束を纏い、幸せ探しの旅に出ます。

（千葉県 高遠かるびさん）
「平安調な[illegible]部 もののあはれを感じるどす［漢度82°］

（岡山県 甘菜保さん）
あえて3番目の選択肢をえら[illegible]ンクク。［漢度78°］

（千葉県 りんごっぺさん）
[illegible]こーゆー暴れん坊テイストも魅

ゲー事典 創刊当時からアルカディアを支え続けてきた当ギルティコーナーですが、次号以降、ちょっとだけお休みをいただくことに！ 今まで応援してくれた皆さま、本当にありがとうございました！ 次号はハガキ復活祭も加えてラストスパートで大盤振る舞いするので、チェックよろしく！ また、新作と一緒に戻ってくるよー（予定）。

KOFッ子 PLANET

Text：福田慶太郎

今号のイラスト一等星

アーケードゲーマーの心に輝く『KOF』のファンページ、『KOFッ子PLANET』が始まります！ 今月のイラスト一等星は、静岡県 ショウコさんの春を告げる一枚で決まり！ 今にも飛び立ちそうな儚い胡蝶。「舞」の文字の配色にも小技が光ります。次回作の勝利ポーズにどうですかー、SNKプレイモア様！

☆上空のアテナからのアングル。この一撃は、軽くはない！

（福岡県 綾騎かおるさん）
☆格好いい真吾、と思いきや社！ あんた楽しみすぎですがな。

（愛知県 バクレツ丸さん）
☆お昼寝ラルフへの特殊任務。無表情で落書きを敢行するレオナさんが、いろいろな意味でプロだと思いました。

ピンキーにレオナVer.が登場！（か？）

（静岡県 皐月トミィさん）
☆人気フィギュア「ピンキーストリート」の舞、アテナバージョンに続けとばかりに、レオナモデルをイラストで作成！ 商品化できそうですね。みんなも考えてみては？

春風企画 バースデーだよKOFの会

知っていましたか皆さん、3月が誕生日のKOFキャラがめっさ多いということを！ 八神庵、ヘヴィ・D、ジョー東……数え切れないおめでとう、ここで祝いましょう！

☆デュオ様を始め、3月生まれさんおめでとうございます！ しかし、長髪は料理に向いてなさ

☆3月20日は草薙京の恋人、ユキの誕生日！

（北海道 くらげさん）
☆テリーの誕生日は3月15日。ロックが用意した手作り料理には、クラブハウスサンドもありそうだね！

その1 KOF衛星アップリンク SR KOFコレクションギャルズ編Part.1発売中！

KOFを代表する女性格闘家がガチャベンダーフィギュアで発売中。一部ゲーム中ではお目にかかれないシチュエーションにもドキドキだね！

SR KOFコレクションギャルズ編Part.1
- ■発売元：株式会社ユージン
- ■種類：全6種類
- ■価格：1回200円
- ■サイズ：約10cm
- ■発売日：2005年1月中旬(発売中)
- ■材質：PVC/ABS

ブルー・マリー　アテナ　ユリ・サカザキ　サンダ　不知火舞　キング

全6種をセットで1名様にプレゼント！ 50ページにGo！

その2 プレゼントキャンペーン続報

プレゼントキャンペーンに応募するとマンスリープレゼントとのダブルチャンス。3月はK'の等身大ポスター！

マンスリープレゼントスケジュール

実施回数	締め切り日
第3回	3月31日(必着)
第4回	4月30日(必着)
第5回	5月31日(必着)※

※最終締め切り

残り3回！ 応募急げ！

その3 ネオジオスティック2好評発売中！

あのネオジオスティックがPS2用として復刻！ このネオジオスティック2でPS2のゲームを遊び尽くそう！

詳細は43ページでチェック！

KOFに関する投稿作品を大募集！ 次々号6月号の締切は2006年3月18日(金)必着。あて先は 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「KOFッ子PLANET」係 メールでの投稿は、sp_kof@arcadiamagazine.com 次は男キャラメインでやってみたいのですがどうでしょう。男らしさ全開の激渋テイストで頼むジェイ。

読者が創る、ゲーセンの未来

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

春だ! スペシャルだ!! カラー増ページ

桜花祭!

はいみんな情け容赦無く注目ーッ!! なんと今月のA-Froは闘劇予選やタッグ企画にちなみ、カラーページが2ページ増えているのですよ! たくさんの投稿を頂いたおかげで、ついに多くの人の夢が実現しました!! てなワケでまずは通常営業、カラーイラストの一足早い春の祭典からゴー!

田渕健康:172-173ページ(CMYK通常営業)/178-179ページ(大瀑布)、福田柵太郎:174-176ページ(CMYK企画モノ)、
カイゼルちくわ:172-173ページ(CMYK通常営業)/177ページ(グレースケール。)/180-181ページ(歳時記)

(栃木県 can'tHUE_hm君)H

(埼玉県 チョコぱへさん)
☆いろは台風、全国に上陸中! お気に入りの新キャラは見付かりましたか?

(埼玉県 壱さん)
☆祝「色」「NBC」出演決定! 今後も2D格闘で活躍多数の予感!?

(北海道 よしさん)
☆『QOD』はダンジョンも楽しいですが、新装備の外見を試すのもまた楽しみなのです!

(北海道 秕宮エニsiさん)
☆今なお人気上昇中の、ギタドラ代表っ子! 新作ギタドラVでの新たな出演に期待したいところ。

(大阪府 七転直樹君)
☆久々の新くの一キャラ! アーケード忍者業界に新たな波紋を起こすか!?

(神奈川県 コンサレス高岡さん)
H不思議な魅力があふれるレコ姫様。人気の秘密について考えるも一興!

(東京都 タマ君)
☆かわいい顔して……というヤツで。姐さん、同僚にも容赦ねェな……。

(神奈川県 LEO君)
H刹那、火花散らす炎雷闘舞。今後もこの二雄の激突は不変のはず!

(青森県 鹿虎圭吾さん)
☆遠い空の向こうで、未来を背負って。またたく星のように、きっと微笑んでいるはず。

A-Fro ひみつ情報 メーデーメーデー!! 投稿作品に寄せたコメントHマークが付いているのは、その投稿者の方がホームページを持っているというサインなのです! 小誌のHP、ARCADIAMAGAZINE.comの「投稿者リンク」コーナーにリンクが設置されていますので、気になる投稿者さんのHPがあったら今すぐロケット☆ダーイヴ!! → http://www/arcadiamagazine.com/

（鹿児島県　HEELさん）
☆ついに完成が見えてきた『閃光の輪舞』。ゲーム内容のみならず、キャラにも要注目！

（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ期待の『MBAC』、いい感じに仕上がっている模様！　今から使用キャラを決めておくのが吉でありましょう。

（東京都　RIK君）
Ⓗふわり、浮いて、はばたいて。
不思議な高揚が、まるで浮遊感のように思える1曲。

（千葉県　麗crown君）
☆間もなく『雷電』復活の時！　あの緊張感を、ゲーセンでまた味わえる!?

（山梨県　志公士真さん）
☆いい人なオクターヴさんの、斬新なスタイル。メロウな感じも似合ってます！

（神奈川県　山崎さくら君）
Ⓗほたるファンにとって、感涙の夜明けですな。ついに『NBC』で天翔乱姫再び!!

（宮城県　69☆Uさん）
☆『NBC』出演希望キャラの投稿も、現在急増中で吉！　みんなの願いをイラストに込めるのだ!!

（埼玉県　松澤シュキさん）
☆マコト復活で、多くのファンが狂喜乱舞しておりますぞ！　これが……マコト祭りかッ!?

（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆作品はレイレイ嬢なのに、裏には「ソル祭り希望」とのマスラヲ提言が。ソル投稿多数なら実現も……？

（愛知県　すぅ君）
Ⓗ個性派だらけの『NBC』で、埋もれず目立てるナイスインパクト！　主人公兄妹の活躍に期待大デスヨ。

IIDX RED FLYERS!

まだまだ勢い衰えぬ「II DX RED」の人気に、投稿量もHEAT-BEAT-UP!!　というワケで、今回もバッチリ特集を組んだ次第。この熱い熱波に、果ては無いのかッ!?

（神奈川県　鷹竹トトさん）
☆新時代へ向けられた息吹を感じろ！　さらなる進化と展開を続けるBeForUから目が離せません！

（東京都　DJ CO君）
☆青、光、色、すべてが赤。全身で[illegible]ながら[illegible]

（山口県　[illegible]田[illegible]見さん）
☆姐さん分離でいよいよ独立。今後も「ややわぁ」人気は衰え知らずなのです！

（大阪府　CHOCOさん）
☆タルンガコンビ、巷で人気急上昇中！　素直になれない両想いの、典型例な二人[illegible]

（大阪府　[illegible]さん）
Ⓗ今年のバレンタインは、各キャラどうだったんでしょう？　とりあえず[illegible]で血の雨は勃発だ!!

A-Fro ひみつ情報　モノクロの1ページ増は実現済みでしたが、今回はカラーページで、しかも2ページ……うう、こんな日が来るなんて夢のようですわ〜（涙滝）。これは今後も多くの投稿を頂ければ、臨時じゃなくて常時ページ増！　なんてことも夢ではないという証!?　これからもぜひぜひ、皆さんからの愛と熱意とそのほか諸々を込めに込めまくった投稿をお願いします！

春はA-Fro増ページの季節
予選もヒートアップ！ だからやるのさ
闘劇'05タイトル特集

オヤジ殿の頭上への増毛に等しい快挙、それがアフロ増ページなのでーす！ 今回は数ある投稿の中から、予選が大ヒートアップ中の「闘劇'05」タイトルに関連した作品を大特集。ちょっぴり『鉄拳5』と『GGXX』祭りになったことに気付いたお方には"A-Froいっちょまえ"の称号を送りたい。

（長崎県　佐伯渡君）
H なんだろう、この子供のころに感じたやるせなさは……。ホロリ。

（北海道　月光庵さん）
☆霧散する理性、その瞬間から悪意を母に持つ新しい生命が生まれる。

（熊本県　エレ金哲君）
☆赤いサイクロンの人の指では、IIDXの鍵盤を押せなさそーなヨカン。実は超絶うまかったりしてな。

（愛媛県　歩描魔鈴さん）
☆ブリジットの性能を信じて戦えい！ 回転は無限の力だっ！

（宮城県　朧月舞さん）
☆銀髪を誌面でうまく発色させるため、いろいろな画材に挑戦よっ！

（広島県　朔斗ゆえさん）
☆物憂げなカイ様。あまり笑わない王が多いね……ギルティ界。

（愛知県　ナナミ藍さん）
☆言葉にならない静けさの中に、聖なる者は新たな戦いの焔を見る。

（埼玉県　Piro泉君）
H 優等生風眼鏡をかけても、シャオユウの元気度は変わらないですねっ！

（千葉県　山口涼子さん）
☆期間限定春色バッドガイ！ この後、ダンナの綿毛が宙に舞うのデース。

（三重県　茜己マリコさん）
☆刹那の闘いに身を置く梅喧。横顔を描くことで無骨さアップです！

A-Froページ拡大中につきこの先危険!!!
最強タッグ決定戦！

2号連続で[illegible]した「オススメタッグ特集」を、3ページにわたってお届け！ キャラクター同士でタッグを結成、アーケード業界最強の2人組を考えてしまおうという企画なのでーす！

（[illegible]県　[illegible]先生）
H 出た！『ストライダー飛竜』と『プロスワン[illegible]』[illegible]タッグ。一部ドリオ[illegible]のは[illegible]のせいです。

（埼玉県　ササナミさん）
H 会長をコンバートしてのマジカルタッグ。[illegible]マコ、メタ[illegible]ミの3M主[illegible]なのだよっ。

（熊本県　くろのゴグさん）
☆IIDXキャラの恋愛模様は予断を許さない状況。ナイアとユーズの距離を表すかのようなカラーリングですっ（量産型に非ず）。

（茨城県　早乃ゆりえさん）
☆トゲ兄貴セムの天敵タッグのケイナとサ[illegible]……狂うロタッグなんて贅沢過ぎるよママン！

（岐阜県　夕濱さん）
☆キャラクターファイトのガーミステージ曲を口ずさみながら読むべし。猫娘率高いコーナーだ。

A-Fro ひみつ情報
格闘ゲームの大祭「闘劇'05」の予選に参加できなかった君、諦めるのはまだ早い！ A-Froに投稿して、「闘劇'05」にダイブしてみてはいかがかな？ イラストは闘劇関連ゲームを題材にしてくれればオーケー。特に『VF4』や『ストIII』は大歓迎だ。文章投稿は闘劇の予選観戦・参加リポートや、闘劇がより盛り上がるような提案などを送ってくれたまえ。よろしく仮面。

(東京都　吹雪さん)
☆射るような目つきで、シリアスさを強調したイングリッド。闘劇では台風の目となるでしょうか……。

(愛知県　アパっち君)
☆女性化センスのレベルが異常に高いですね、「CFJ」。投稿者の皆さんも負けていないですが！

(長野県　ささきいちいさん)
☆闘劇の感動的な名勝負の数々は、投げキャラによって支えられているのでーす！　一発逆転が合言葉！

(静岡県　竜胆さくらさん)
☆守るべきものはたくさん、大事な人や街、そして崩れかけた自信。

(福岡県　皐月トミィさん)
☆せっかく出た炎が台無し！　1+1がマイナスだよ柴舟パパさん。

アルカデさん！オレたちも闘劇に出たいヨ！

ここでは、闘劇種目以外の格闘ゲームに注目した。一度友人を誘って、これらのゲームの対戦やってみようぜ、楽しいから！

(東京都　座夏之助さん)
☆闘劇に「ブレイカーズ」が出ますようにっ！　ピエール(貴族)をビッグビジョンに映したい！

(岡山県　良泪さん)
☆続編では、対戦の面白さもアランの男前ぶりもパワーアップしそうです！

(東京都　良月君)
☆タッグ特集より吸収。「拳獣」、「ZERO3」も双子チックバトルが重要よっ。

(佐賀県　アメンボウ星皿君)
☆むぅ、「神星拳」の双子かい。チチネネ日本一大会とかやりたいのぅ。

(神奈川県　公式さん)
☆富○サファリブラッディー！「ブラッディロア」はプレイ後に動物愛護精神が育まれるという好ゲームなのですよ～。

引き続き、闘劇種目関連投稿お待ちしております！

まだまだ続くよタッグ特集！だって今月は増ページだから～！

(埼玉県　宮城たばさん)
☆優雅で、いろいろな意味で大胆なジャパニーズアックスウィンクする魔慈に優しさを感じましたぞ。

(沖縄県　倉姫りんごさん)
☆クラッシュギャルズってやつですかい(古い)。物理攻撃に加えて、霊的攻撃手段も持っていそうですな……。

(宮崎県　[illegible]さん)
☆ナズナ＆スズナのヒーリングタッグ。キャラのテイストに背景のタッチが調和し、相乗効果を生んでいます。

(右：群馬県　BOS君)
(左：千葉県　はつぐあーとはくさん)
☆ここから4枚は強制タッグ特集。実に神々しい波動を放つ兄弟たちだ。

(右：富山県　[illegible]さん)
(左：埼玉県　OX君)
☆「戦国エース」と「DA2」の夢の競演！　2005年に実現したドリームタッグ。

A-Froひみつ情報
A-Froに投稿したいけど、カオティック過ぎて投稿コーナー名がよく分からないよママン！　そんな方に朗報。封筒にはあて先の中に「アルカディアフロンティアーズ(またはA-Fro)係」と書いておけばバッチリ届くのだ。ただし、A-Fro内のコーナー名が無いと予想外のコーナーに移送されることも多々あるので、意中のコーナー名を記入しておくとベストなのさ！

ブリセル増やせよページ数大増殖

ブリセル大作戦

五カ年計画！

A-Fro内のお笑いコーナー「アルカディア大瀑布」の女性化イラストコーナー「ブリセル大作戦」は、2005年に突入しても大人気御礼。困ったもの……いえ、ありがたや！

（東京都　秋風たんぽさん）
☆だれもが一度は頭に浮かぶフレーズ。恥らう鉄火が乙女度高い。

（佐賀県　ろみょ。さん）
☆こちらはDTOとサトウさん。ししゃもの性別が気になるね～。

（東京都　天桐キョウゴさん）
☆DTOとはじめブリ。ふくらみにかかるタイにブリセル神を見た。

（愛知県　藤海ゆかさん）
H『CFJ』のブリスはどのキャラも秀逸！「だれ、この美女？」という感じねー。

（静岡県　ココロザシノさん）
HDes-Rowキャラを丸ごと女性化。雷舞のべたっとした座り方にブリセルの妙を感じます。

（埼玉県　白金君）
☆男らしさを残したアッシュ子。その上目づかいに男衆が大変！

（愛媛県　蜂子さん）
☆三人まとめてドン、さらに倍。凶暴さの残るシェンにドキワク。

（東京都　朱雀雪那さん）
☆アッシュ女性化計画初弾は黒さ全開。パンキッシュだにょー。

（大阪府　スペースチャンネルむう君）
☆25年前のゲームが女性化されるあたり、読者の年齢層の広さを感じずにはいられない。

（兵庫県　ひらべさん）
☆マッドマンの精霊も女性化で芸が細かい！『NBC』にもブリセルな必殺技が欲しい。

（神奈川県　黒坂MSY君）
☆共食いか！　タコは腹が減ると自分の足を喰らうといふ……。

（愛知県　御影道行君）
☆今週のヌル子さんその1。神としての威厳が増し……てない！

（岡山県　甘菜保さん）
☆かわいいんだけど、漢字が～。「萌」の字を100語書き取りの刑。

（東京都　ヨウタ君）
H静寂の中、水音だけが聞こえてきそうな作品。銀色がかった髪も美麗です。

次号特集は忍者特集
忍者村2005
忍び格付けバトル

次の特集はアーケードゲームに登場する忍者の忍絵や文章投稿を募集する忍者村！　今回は「格付け」要素をプラス、投稿した忍者は「上忍」「中忍」「下忍」のうち、どのクラスに値するかを明記してねっ。

（宮城県　寺山めねさん）
☆君のお気に入りの忍者の格は!?　不知火舞なら、くのいちの上忍！　年配だしね（禁句）。

ついに最強タッグ決定戦も大詰めか!?

（東京都　QQQ君）
☆『ニューマンアスレチック』と『マジアン』に……か。シャロンはいつの時代も不遇な気がします

A-Froひみつ情報　次々号の特集「忍者村」は、既に何回も開催しているA-Froの伝統行事。画力や文章力よりも、むしろ勢いやヒネリが重視される大会ですので、じつにA-Fro新規参入者には好都合な特集といえる！　特に忍者好きでなくとも、好きなキャラを無理やり忍者化するなどして、強引に割り込んできてほしい。格付けは理由がガッツリと書き込んであるとありがたいでありますニン。

タッグ特集・モノクロページ編

アフログレースケール。

TAG TOURNAMENT

君知るや、今月のカラーページでも大盛況のタッグ特集への投稿が、モノクロページの先陣である当「グレスケ。」にも殺到しているという事実を! 二つの力を一つに合わせた、合体秘奥義の数々をご覧あれィ!!

爆せよ夢 拳神大王ズ

『ロストワールド』の武神と『魔法大作戦』のゴブリガン大王による、夢のデカパンチームがドリーム結成!! でっけーパンツじゃないぞ、でっけーパンチだっ!

格ゲー業界へ、文字通りの殴り込みッ!! フ・ハ・ハ・ハ・ハ(↑どうやら武神が笑ったらしい)。

(埼玉県 OX3君)
☆『ロストワールド』の主人公二人。天帝を敵にしてもなお、楽勝だと叫ぶ最強の漢たち!!

画面両ハジから繰り出される巨大な四つの拳は、破壊力BATSUGUSO!! さらに奴らの目から飛び出すレーザー&極太ビームに、対戦チームはなすすべナシ夫だ!!

おおっと、激しい攻撃を嫌がって、うっかり肩や目玉は壊せないぜ!? その傷口から飛び散る火弾と無数の宝石弾は、1発喰らえばそのまま即死コンボにもなりかねねえっ!! こ、こわ〜。

攻略としては、なんとしても2本連取してストレートで勝つことだっ! うかつに3本目などにもつれ込んだら、時間切れ!! ゴブリガン大王が発狂して、マシンガンパンチの雨あられだ!!

しかし、そんな奴らにだって弱点はあるのだ! 全ラウンドをタイムオーバーまで逃げ切れれば、奴らは仲良く自爆するぞう!! ズバームッ!

(埼玉県 げっつ☆先生君)
Hショットが主武器の世界であえて拳で語る、熱いボスどもの二重奏! ぶっちゃけ、そんなに強くは(以下検閲)。文章でのタッグドリーム投稿は、このように破壊力五つ星の投稿ばかりであったと、事前に断っておきますサー!

(東京都 大沼由実さん)
☆目元メイクは中華キャラの基本? 変幻自在な動きも共通のタッグですな。

体術上等 神狩る者たち

「パニシ&ニック禁止ね」などと言った矢先から、思い付く最強タッグはパニシ&豪鬼の『滅殺っていうか焼殺タッグ』やら、ニック&サガットの『最凶眼帯コンビ』やら、そんな路線ばかり。

苦境の末にたどり着いたスライダー飛竜&麒麟(『キャノンダンサー』より)による「デストラクション・シェイド」に決定!

芸術の域にまで高められた破壊の術、その上ムービーばりに格好良いデモ画面の競演とあっては、こりゃあもう「チョイボンゲ vs. ゴズウ」……もとい、「ウルヴァリン vs. スパイダーマン」どころの話じゃないッスよ!?

麒麟星祭りが天にほえれば、旋回せしウロボロスは嵐を呼ぶ! 闇よりも暗く、血よりも紅く、死地を駆ける奴らの答えは、一体どこだ!

(群馬県 禄田之丞君)
☆ボスをも瞬時に追い込む威力の、星祭りに敵は無し! ただしどちらの作品も、わりとザコが手強いのが弱点か。

アフロギター弾き語りの巻

私が推奨したいタッグは、やはりザベル(『ヴァンパイア』)&イノ(『GGXX』)コンビです。ただのギターつながりですが。またはザベル&ファウストで「アフロコンビ」とか。

……結局何が言いたいかというと、「サミー vs. カプコン(仮)」にザベルを出してくれ! と訴えたいんです。

いいよねザベル。カッチョイイよねザベルって。

(愛知県 KiLLy君)
☆オススメタッグ紹介かと思いきや、こっそり仕掛けられた隠し上訴攻撃(ガード不能連係)に、担当もダークフォース解除&脱帽であります。

一粒で二度おいしく、愛キャラ二人で相乗効果も2倍以上のタッグ制。今後も格闘ゲームのみならず、あらゆるゲームジャンルで実現していってほしい形式ですネ!

(東京都 よしみさん)
☆確かに、最強だッ!! この二人が共演するゲームとか、出しませんかナムコさーん!?

ムックアンケートフロンティアーズ

[illegible]

まだ持っていないカードに[illegible]や、カードのめるいろ[illegible]なコンボが載っていて良かったです。それに「アヴァ[illegible]」[illegible]自体、前よりもやりやすく、[illegible]年も上がりやすくなりました[illegible]ね。この調子でどんどん「アヴァ[illegible]」を面白くしてください[illegible]

『式』で本当にいい[illegible]ムになりました[illegible]ね。自信をもってオススメできます。あとはネットワーク対戦ができるようになれば最高です。[illegible]

チ[illegible]泣きながら[illegible]に寄せて[illegible]ました。[illegible]しくて[illegible]もいつか、[illegible]の向こうの[illegible]在になれるよう、頑張ろうと[illegible]

11月のバイト代で[illegible]を買って始めたバーチャ[illegible]。今まで[illegible]ばかりやっていたので、コマンド[illegible]には苦戦しています。いつかアキラを『ストIII』のガイルのように、自由に扱えるようになることを目標に頑張っています! バーチャの面白さに、もっと早く気付けばよかった……。[illegible]

使っていて楽しいキャラクターが多くて、いい感じです。[illegible]

続編が出るなら、ぜひ[illegible]『ト[illegible]』のトップエルフを参加させてほしい。対戦相手のキャラをコピーして戦うことができるキャラは滅多にないので、人気が出ると思います。[illegible]

今こそほえろ！ ピチッ子♥土俵祭

熟年のダンディズムだけではなく、青い果実にもスポットライトを当ててほしいんだ！ その切なる願いに応えて発足した少年愛好コーナーであるが、実はもう3年目に突入していたことを知る者は少ない。

（千葉県 バックアーポさん）
☆アイスの身長伸び過ぎちゃうん!? などと突っ込まないように。

（神奈川県 公式さん）
☆学ランはピチっ子の特攻服！ 半ジュボンとも相性良いからな。

（神奈川県 壱としさん）
☆違和感ねえ〜っつーか、異様に似合っているのはなにゆえか。

（大阪府 ペ・固綾ショットスキーさん）
☆そろそろ続編もほしいところ！ 成長して学ラン脱いでたりして。

（福岡県 武術師某さん）
☆「プリセルでは!?」説が出たものの、ピチっ子判定が下された。

（大阪府 夢桃輝さん）
☆最新作が出ると、必ずピチっ子を供給してくれるのがいいトコロ。

（鹿児島県 HEELさん）
☆あと5年でカタストロフかー。覚悟するのだ皆の衆。

プリセル大作戦 withヌル子まつり

[illegible]

アルカディア大瀑布

とめどない消費社会を駆け抜ける現代の戦士たちに贈るカンフル剤、「アルカディア大瀑布」のお時間がやって参りました！ ホットなアーケードネタを転がしつつ、無限の地平へと駆け抜けていきたい。ガッチュ！

（愛媛県 蛯子さん）

（東京都 QQQ君）
☆基本がかわいいのでアレンジは難しい それゆえ、描き甲斐もあるか!?

ゲルエロス村

現村長・墨桐マユイ氏の方針「閂戸開放」に従って、個人の中に眠るカルマを開放しながら進みゆく当コーナーでは、おんしらの中に眠るハッスルエロスを随時募集中のコト。

（福岡県 皐月トミイさん）
☆妹主演ゲームが出るなら、アーケードで出してほしいです。

（埼玉県 ササナミさん）
☆麻雀部門統括振興担当のササナミさんを支援すべし！

（千葉県 高遠かるぴさん）
☆丹田（下っ腹のトコ）に力をためて、野太い声でレッツシンギン！ 当コーナーでは"ゲルエロスOPソング""ゲルエロス挿入歌""ゲルエロス入場曲"なども募集中ミポ。

開催決定！シケギャグ 闘劇'05
〜ユア・アイス・オンリー〜

すっかり毎年恒例になってしまった、背筋も凍らんばかりの寒いギャグを集めた脱力オリンピック「SG（シケギャグ）闘劇」!! 今年も新緑の季節を舞台に、皆を冬へと逆戻りさせるド寒い戦いが幕を開ける！ 今回は地方別や属性別（?）、階級別などなど、さまざまなレギュレーションが用意され、より大惨事が期待できる大会に仕上がる予定だ！ ディ・アフテル・トゥモロ－も南国気分で見れるほどのブハ寒作品が激突する「SG闘劇'05」！ 詳細は来月以降に発表予定なので、ネタを仕込んで震えて待て!!

（岩手県 きりふ風丸さん）
☆スタンダードなシケギャグも、料理の仕方次第で不死鳥のごとく蘇る！ 貴公らのたゆまぬ創意工夫による、さらなる永久凍土の出現に期待しちゃう意。開催時期確定を震えて待て！

A-Fro ひみつ情報 カンカン照りの猛暑であろうが、ポカポカの小春日和であろうが、季節に関係無くA-fro誌上に寒気団を運ぶ"シケギャグ（SG）闘劇"。小粋なイラストから文章ネタまで、表現手段はベズン問わっじ（SG）ってなあんばいですので、奮って参加するといいだろう。ちなみに巻末にある本誌アンケートハガキの自由欄に、こん身のSGネタを書いて送ってくれても大丈夫メポ。

無理想無解決ターボ

「赫にソマリア半島！」などと簡潔な自作自演シケギャグを述べつつも黙殺される悲しいさだめ、「無理想無解決ターボ」、今月も三軒茶屋のアルカディアスタジオから海賊放送でお送り致します。

ビメル、の発音はどんな発音なのですか？　ビミョウと一緒？
（宮城県　69☆Uさん）
☆悩みながら慎重に言うときは「ル」を下げる。勢いで言い放つときは「メル」を上げる。これでOKさ。

去年の大晦日のK-1、ボブ・サップとジェローム・レ・バンナの試合は、総合格闘技ルールとK-1ルールをラウンドごとに替えて行なうという、格ゲーも真っ青のミックスルールだったのですが、これを実際のゲームに取り入れてみるのはどうでしょう？　ラウンドごとにキャラの得意なスタイルで闘えるというルールで。ザンギルールなら「飛び道具禁止」、M.バイソンなら「キック封印」、E.本田なら「ダウンしたら負け」などなど……。これなら、ダイヤグラム下位も上位にかみ付けるか!?
（埼玉県　キキワン君）
☆得意なレギュレーションで勝負を落としたときにはショックは2倍だったりして。でも、乱入側が特殊ルールを設定できるのは面白いかもしれぬのう。

『デンジャラスシード』の続編、『デンジャラスシードディスティニー』って出ませんかね。
（富山県　山田道楽斎君）
☆「まだ戦いたいのかよ、お前たち!」などと言い放ちつつ次のハガキ。

海外（特に米国）への進出を考えると、『アヴァロン』や『Quest of D』のシステムで、和風の世界観を持つゲームもありかも。そして、プレイヤーが手にするのはカードじゃなくて「札」。紙製でもいいけど、薄く削った木の札に、墨で凡字が書かれていると雰囲気が出ててベスト……って、機械が読めないか？
（茨城県　妖怪出魂さん）
☆『WCCF』は本場イタリアでも大人気！　木の札はキツそうだが、日本発のカード排出型アーケードで、ぜひとも世界中を席捲してほしいね！

↑**（埼玉県　ゴゼさん）**
☆この層の厚さがA-Froの強み。

↑**（宮崎県　CCCさん）**
☆今は耐え時よッ。しばし待たれよ。

↑**（東京都　因君）**
☆え？　ま、まだ最新ハードじゃ!?

↑**（埼玉県　でばいそ君）**
☆ビ、ビメル！（語尾上がり）

↑**（群馬県　NAGA君）**
☆とりあえず党で四天王募集中。

↑**（滋賀県　梅キシューさん）**
☆夢と希望で出来ているのです。

↑**（静岡県　超兄技君）**
☆情熱は忍者村で爆発させい!

↑**（大阪府　TRANCER君）**
☆ゲームに合わせて変えるのもアリ。

↑**（徳島県　伊吹猫太郎さん）**
☆ウッ！　漂う昼ドラ臭！

↑**（新潟県　血涙さん）**
☆血涙流すほどの情熱！　これだ。

A-Fro漫画道場

一流の漫画家を目指し、日々アーケードゲーム漫画を描き続けよ！　ここはアルカデトキワ荘。

（静岡県　相模玲士さん）
☆あっちがマネたんだよ！　などと、力の無い訴えを飛ばしてみる。

（東京都　須永雅貴さん）
☆年ごろだもの。いろいろあるさ。

（福岡県　綾騎かおるさん）
☆新シリーズ！　「有名台詞を方言で言ってみようのコーナー」！　投稿お待ちしております。

（愛媛県　バカパンさん）
☆ひと月遅れのバレンタインですが。分かり合うにはあまりにも遠過ぎる。遠過ぎるよ！

（東京都　良月君）
☆ヤ・ユ・ヨでばっちり決めてみた。「何をだ？」と問われると返答に窮する我らかな。

（千葉県　桃源☆郷君）
☆ショック！　『NBC』は筋金入りのお兄ちゃんゲーだった！　……ハンゾウにも妹いなかったか？

（京都府　劇団もんてかるろ君）
☆悲しき性が、今日も拭えぬ涙を誘う。なお、問題の「和尚FINAL」は諸事情により、残念ながらお蔵入りに！　1カットだけ公開するので、ストーリーを推察してみてケロ！　もんて先生の次回作にご期待ください。

A-Fro ひみつ情報
「ゲルエロス村」村長決定戦が落ち着いたのも束の間、政権奪取を狙うはやかわ村長支持派や、エ村の対抗勢力として成長を遂げつつある「プリセル大作戦」、根強い人気の「ピチっ子土俵祭」など、次なる祭りの準備は整いつつある。このコーナーでは、「ネタ投下したる!」という勇士の参戦をいつでも待っている！　ぜひ皆さんの手で、「大漂布」各コーナーをもり立てていただきたいっ!

げえせん歳時記

順番待ちを円滑にするには

2月号のジンさんの投稿（『QOD』の筐体の独占）は、自分にとっても他人事ではないと思わされました。

自分も『アヴァ鍵』をよくプレイしますが、行きつけのお店では独占プレイ防止に、エントリー用紙への記名と番号札での順番待ち管理、コイン投入口に店員さんがストッパーを差す、などといった方法を取っています。この方法でもプレイヤーのマナー次第ではジンさんと同じ状況になって、気まずくなることもあると思いますね……。

お店側が「ほかの人のことも考えて、独占プレイはやめましょう」という注意書きを貼ってくれるだけでも、プレイヤーのマナーは変わってくると思います。

カードゲームに限らず、ゲームの独占は他人に絡むことと同じくらい迷惑な行為だということを、プレイヤーは自覚するべきではないでしょうか。

ゲーセンのゲームは自分だけではなく、ゲーセンで遊ぶすべての人のものなのだから。

（秋田県　序偶君）

☆リピート性が高い昨今のアーケードゲームでは、もはや避けて通れなくなりつつある問題ですね。

序遇君が言うように店側のみならず、プレイヤー側の意識改革も重要な解決策です。「店の対応が悪い」と言いながら、自身のマナーをおろそかにしていることは……？

（北海道　himさん）
☆鮮烈なチェック模様が印象的！
斬新なジュディ嬢の姿にドキ胸です。

飲食問題は常識の範囲？

2月号、こびきのよましげ君の投稿（ゲーセンでの飲食の可否について）を読んでの意見です。

飲み物の場合は、別にゲーセン内で飲んでもOKではないでしょうか。私自身は、倒れてもこぼれにくい四角い紙パックのものを買ってます。あと、ペットボトルはキャップが閉められるので良いと思います。

食べ物の場合は、ちょっと考えた方がいいかと……。どうしても食べたいときは、プレイ時には控え、食後に手を洗った方が良いと思います。

それと両方に言えることですが、こぼした場合はちゃんと拭くなどした方がいいですよね。それと、ゴミはちゃんとゴミ箱に捨てる！

というか、こういったマナーはゲーセンに限らず、一般的なことですよね。

（富山県　流火季月さん）

☆確かに公共の場での飲食マナーは、常識の範疇ですね。

ゲーセンは開放的になる空間ですが、やはり公共の場である以上、常に「常識」を意識すべきではないでしょうか。

（栃木県　can'tHUE hm君）
Ⓗ（株）尽星所属、最強の私設自衛部隊！
企業間紛争の、重厚かつ緻密な設定に酔え！

自己管理の重要さ

ある日ゲーセンに行ってみると、まだ入荷したての『ポップン12 いろは』の筐体の周りを、順番待ち＋ギャラリーと思われる人たちが取り囲んでいた。俺も早速その輪に加わることに……。

プレイしていた人がゲームオーバーになって席を空ける。プレイしようとしたが、先に女子高生が待っていたので譲ることにした。すると彼女は俺に対し一礼をし、プレイをし始めた。ここまでは良いのだが、なんと彼女は自分の私物を、ポプ台の後ろにあるゲーム機の上に置き去りにし、プレイを始めたではないか！

たまたま俺がほかにやるゲームが無くてその場にいたからいいものの、もし気が変わってその場を離れてしまったら、彼女の手荷物の数々は……？

2月号の寺山めねさんと話は被りますが、ゲーセンに行くときの手荷物は「必要最低源」に留め、プレイ中はその手荷物を足元か目の届く範囲に置き、自己管理すべきではないでしょうか？　そうした心掛けによって、そのゲーセンの治安（？）向上にも一役買うのではないでしょうか？

（岡山県　きるえりっひ智恵君）

☆昨今、置き引き盗難の件数は格段に増え、各種娯楽施設などへの不安感を高める一因となっています。

ゲーセンをより活性化していくためには、まずはこうした不安要素を一から取り除いていくのが第一歩となるのではないでしょうか。ゲーセンでの安心は、自己管理から！

A-Fro ARC ラボラトリー LABORATORY

理想の2D格闘ゲーム編・最終回

世界観	現代ものが、一番なじみやすい
プレイヤーキャラの数	13～20人ほど。数より個々の魅力が重要。
ボタンの数	4個ぐらいだと、操作が最も覚えやすい。
各キャラの必殺技の数	遊びやすさを重視して、4～6個。
ゲージの本数	体力や超必殺技のもので、1～2本。
1ラウンドの制限時間	30～60秒
CPU戦の試合数	ラスボスを含めて8試合前後が適切。

キャラクターの描写方法

最も慣れ親しんでいるドット絵か、動きの美しさや斬新さを重視したアニメ塗り手法。

連続技

複数の通常技から必殺技へとつなぐ、スタンダードな形式のものが好ましい。

ディフェンスのシステム

地上受け身、ガード硬直の短縮など、攻めと守りが50:50で楽しめるようなシステムが必要。

隠しキャラの数

ちゃんと作りこまれたキャラクターなら、隠しキャラは多ければ多いほど期待は膨らむ。

ネットワーク対応でやってほしいこと

全国通信対戦や、ネット配信でのバージョンアップなどを実現してほしい。

A-Froひみつ情報　今回から募集を開始した「ゲーセン店員さんの意見」ですが、多くの投稿が頂けるようなら独立コーナーとして立ち上げ、さらに大規模な展開を行なうことも考えております。「店員からもプレイヤーの皆さんに言わせてくれ!」「店員さんにこんなことを聞いてみたい!」などなど、店員さんからのマジ本音や、プレイヤーからの店員さんへの質問なども募集しますよ!

A-Fro浪漫部SP

咲かせましょ コイゴコロ!

ゲーセンで友人が、音ゲーの常連さんに一目惚れしたのに話し掛ける勇気が出ない……。2月号に掲載されたウエキチズルさんからの投稿に、女性ゲーマーを中心とした多くの方から、温かい応援メッセージが届いております!!

(茨城県　もさん)

(神奈川県　ベルシャさん)

☆こんな親身な応援投稿が、多数寄せられました。温けぇ……みんな温けぇッスよ!

2月号のウエキチズルさん(の友人さん)へ!

最初はいきなり話しかけるのも何なので、意中の人がプレイしている後ろで友だちと「あの人うまいよね~!」などと、微妙に聞こえる程度に話して、あとはひたすらギャラリー。あんまりやり過ぎるとス○ーカーですが!(汗)

そして自分がプレイするときは簡単な曲を、できるだけ楽しげにプレイした方がいいかなと! 本気でやってると自分でもびっくりなほど顔が恐ろしくなりますから……。顔を合わせたら、笑顔の方が真顔より断然良いです!

私も実は同じような立場で、まだ意中の人とは友達程度の関係です。応援してますから、共に頑張りましょう☆

(広島県　れなさん)

☆同じような立場で思いを伝えられないでいる人や、両思いになれた人など、さまざまなゲーセン恋浪漫が寄せられ担当も感動するばかりッ!! 総括してみると、どうやら「笑顔」と「話すきっかけになる話題」が重要のようです!

さて、そんな渦中のウエキチズルさんのご友人の気になる現況は……左の投稿作品をご参照あれ! そしてぜひ、この小さな花のように可憐で健気な想いが成就するよう、祈ってあげてください……。

(北海道　ウエキチズルさん)

がんばれ、恋乙女!

順番待ちを円滑にするには

最近のマナー問題についての投稿作品を読んで、ゲームセンターのマナーについて、私もいろいろと考えさせられました。

自分もゲーム歴二〇年になるオールドゲーマーですし、かつてはゲーセンの店員(正社員)をしていたこともある身なので、それはもう悲惨な経験だって何度もしています。店内での飲食、ゲーム機の占領はもちろん、たむろ、恐喝、盗難、器物破損、未成年者の喫煙、そのほかいろいろと……!

店員という立場上、それらを黙って見過ごすこともできず、なけなしの度胸で対応しましたけど、さすがにずっと耐えられるもんじゃありませんでした。

といっても、もう一〇年も前の話だし、いつも来てくれたありがたい常連さんたちの顔は、今でもよく覚えています。そんな過去もあって、今も私は「ゲーマー」として恥ずかしくない姿勢でゲーセンに行き、ゲームをしているつもりです。

やはり一人一人の心掛けが、大切なのではないでしょうか。

(愛知県　御影道行者)

☆ゲーセンではお店側に多くを求めてしまいがちですが、店員さんも我々プレイヤーと同じ一個人であり、自ずと限界があります。しかし普通にゲーセンに通っているだけでは、このことにはなかなか気が付かないものです。

右ページの「ACラボ」でも触れていますが、今後はぜひこの御影君の投稿のように、ゲーセンの店員さんや店長さんなど、オペレーター側の視点からの投稿も頂ければ、大変参考になると思います。プレイヤーの皆さんからのご意見や対策の報告などと同じく、より遊びやすく、高インカムもたたき出せる、良い環境のゲーセンを生み出すための意見をお待ちしています!

(愛媛県　蜂子さん)

☆カバン一つの工夫で快適に! 肩掛けカバンは、雨の日も濡れにくくて良いですぞ。

(広島県　温井川天祐さん)

「あて先イラスト」も募集中! A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

アーケードゲームのネタならどんと来い!　優秀作(eb!マークが付いた作品)には、図書カード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
○投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を!
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ~A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技!
○イラスト内に文字を書くなら大きめに! 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ!

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
○推奨サイズは寸法7×5cm、容量が592×874ピクセルか350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75~95%で保存を。
○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

次々号6月号の締め切りは……　3月18日(金)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

違う!! それは菱餅じゃなくて同人誌だ!!

ゲーパロ愛の館へいらっしゃいませ!!

我ながら寝ぼけるにも程がある感じの、暁を覚えない春このごろですが、それでもがむばって同人誌をお届けします。今月は冬コミ時期のイキの良いのがそろってますよ、お楽しみに！

牡丹さん、それ食べるんですか？

ダンジョンズ&ドラゴンズシリーズ　発行／ファイター党

Unconditional bliss.

ギャグ　シリアス　研究

1〜2Pの単発ギャグ数本を中心に、ミニョーラ風アメコミパロやゲームの小ネタ技紹介など、バラエティに富んだ内容の1冊ですぞ。

B5判　56P　オフセット　表紙カラーカバー
700円分無記名小為替+送料240円分切手宛+宛名シール+連絡用80円切手+通販希望と明記した手紙
〒187-0045　東京都小平市学園西町3-20-2
塚原様方「D&D」係

月華の剣士 第二幕　発行／伝説のかまきり

雪華

シリアス

雪を巡る前日談的な短編1本と後日談的な中編1本。しんみりしたイイ雰囲気の、読みやすい会話劇です。一部ギャグ的表現あり。

A5判　76P　オフセット　表紙カラーカバー
700円分無記名小為替+200円切手+宛名カード+返信用80円切手
〒350-1304　埼玉県狭山市狭山台3-23-3-10-102　高橋みき

ポップンミュージックシリーズ　発行/COOL COOL MURDER

羊を数えても夜は終わらない

ギャグ　シリアス

A5版　92P　オフセット　表紙カラー
900円分無記名小為替+210円分の切手+連絡用80円切手+宛名シール
〒326-0032　栃木県足利市真砂町89-4　高橋ゆき

今月のオススメ

2カ月遅れのメリークリスマスなデイヴ本です！

総勢12名によるショートコミック集。皆さん絵柄のタイプは異なりますがレベルは高く、全体的にほんわかテイスト。カジカとMZDも出番多めですな。

わりかしベタなギャグからシリアスものまで盛りだくさんです。特に巻末の泣き虫デイヴのお話は絶品！　優しい気持ちになれる1冊です。

伝言板

春の陽ざしに絆よ育て

ギルティ部

キルティ好きなら男女問わず。
○字書きさんも大歓迎！
〜コーナー名〜
○イラスト
○テーマイラスト（号によって変わります）
○フリーイラスト
○文章（ギルティに付いて語るコーナーです）
○オススメ！
インフォメーション
○マンガ、四コマ
小説
3ヶ月に1回の会報発行
会費は送料込み400円
興味を持たれた方は80円切手を貼った御自分の住所氏名を書いた返信用封筒同封の上、下記住所まで。
〒175-0082 東京都板橋区高島平4　7-14
コーポ高島平第2　102号室
石橋 瑞恵マデ

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★文通イラ交相手募集!!
ポップン好きな方文通イラ交して下さい!!　市内の方は一緒に遊びましょう!!　年齢性別不問です。初回のみ80円切手とイラスト同封で下記住所へお手紙下さい。
〒599-8274　大阪府堺市宮園町7-6-503
内原未森（PN升甥）

★DJイベント「ブケヤシキ001」開催！
主催：舞家屋敷、場所：甘棠館（福岡県福岡市中央区唐人町）
時間：2005.3.13（SUN）13:00-20:30（予定）
出演：諸江カズノリ、コータ、BNFほか
チケット：当日のみ500円。ただし、コスプレイヤー、イラコン参加者は無料。
ライブ+DJプレイでお送りする「OTAKU MUSIK EVENT」です。アニソン、特撮、ゲームミュージックなどオタク向け楽曲をこれでもかと言わんばかりに流します。もちろんコスプレOKです。また、カラーイラストコンテストも行ないます。詳細はHPにて。
http://bukeyasiki.com（携帯対応）
※WEB環境が無い方はフライヤーをお送りしますので、以下の住所まで80円切手を同封の上お送りください。
〒845-0001
佐賀県小城郡小城町11-1 桂様方
「舞家屋敷」係

ポップンが大好き♥な方文通しませんか？

メイドの控え室
今月は冬コミ合わせで発行された本がド〜ンと送られてきました。冬コミのタイミングとはズレまくってますけどね。実際問題、コミケが開催される12月中に編集作業を進める1月末発売の3月号は、投稿数が一番少ないんですよね。おかげで掲載率メッチャ高め。11〜12月末、それと夏コミ直前の7〜8月末締め切りのタイミングは結構狙い目ですよ。もちろん旧刊でもOKです！

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ 4コマオンリーまたは4コマの多い本を表しています。■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ギルティギアゼクス 発行／BURNINGLOVE

闇梅百物語

シリアス / ギャグ / 小説

各参加者のメイン作品の中に、パラレルものの特集コーナーを設けるなど熱意と工夫に溢れていますぞ。全体的にほのぼのラブな1冊。

B5判 92P オフセット 表紙カラー
800円分無記名定額小為替＋冊子小包包装料290円分の切手＋宛名シール
〒525-0034 滋賀県草津市3丁目11-34 アンシャンテ草津306 池田奈美

アヴァロンの鍵 発行／HMA

HMA.

シリアス / ギャグ

1～2Pのショートギャグ集。とにかくカルノが全キャラにそれとなく愛されてます。デフォルメ系で軽めの絵柄も内容にマッチしてます。

B5判 28P コピー 表紙1色
送料込み300円無記名小為替＋宛名シール
〒872-0113 大分県宇佐市正覚寺983-2 武本様方「HMA」係

鉄拳5 発行／Half Wing

DEMON-strate

小説 / シリアス

三島本丸陥落シーンから、李とブルースの会話シーンなどを描いた短編。若干の独自要素が、読者の想像を広げさせます。

B6判 24P コピー 表紙2色
定額小為替200円（本代）＋切手140円（送料）
〒326-0814 栃木県足利市通2-4-16-302 須藤弥生

ポップンミュージック 発行／FROGS CLUB

中学生日記

シリアス

細い線と密度高めの描き込みで描く、優しいけど少しだけ切ない読後感のおはなしです。スミレ良い子。なぜかセリフは横組みです。

A5判 36P オフセット 表紙カラー
400円分無記名小為替＋140円分切手＋宛名シール＋連絡用80円切手（未使用時返却）
〒606-0861 京都府京都市左京区下鴨西高木町32-4アドニス305 国本麻衣

桜の花の舞うころに 春のイベントギャラっとご紹介

ジョイ「今月は春のイベントを皆様にご紹介しましょう」
牡丹「あれ？ 春イベント紹介は、例年はゴールデンウィーク前後を中心に、5月号でやってませんでしたか？」
ジョイ「3月に一部イベントが移行しつつあるのと、良いお知らせと残念なお知らせがありましたので」
牡丹「何ですか、そのお知らせとは？」

春のイベント2大ニュース

ジョイ「ではまず良い方から。今年は5年に1度の『コミケットスペシャル』の開催年になっております。それも東京ビッグサイト西1～4ホールを使い、なんと『30周年記念24耐コミケットスペシャル4』として開催されるのです」
牡丹「24耐って、24時間耐久ってことですか!?」
ジョイ「ええ。0時から設営を開始し、第1部を8～13時、第2部を16～21時とした全サークル入れ替え制。終了後、当日24時までに撤収という形になっています」
牡丹「お～、一般参加する人も2倍楽しめると！」
ジョイ「即売会以外にもステージや記念展示など、さまざまな企画が催されるようです。ただし、未成年の方は深夜時間帯の参加はできませんから、ご注意を」
牡丹「すばらしい～。……で、残念な方とは？」
ジョイ「有名大型イベントの一つ、コミックレヴォリューションが、この春で終了となるそうです」
牡丹「な ん で す と～！」
ジョイ「いろいろご事情はあるのでしょうが、残念ですな」
牡丹「うわ～、それは行かねば！」

というわけでスケジュール

●3月11日（金）
○**コミケットスペシャル4**
場所：東京ビッグサイト 西ホール
時間：（第1部）8:00～13:00
（第2部）16:00～21:00

●3月13日（日）
○**サンシャインクリエイション27**
場所：池袋サンシャインシティ展示場
時間：11:00～15:30

●3月27日（日）
○**HARU COMIC CITY 10**
場所：東京ビッグサイト 東ホール
時間：10:30～15:00

●4月24日（日）
○**Comic Revolution37 FINAL**
場所：池袋サンシャインシティ
時間：10:30～16:00

●5月3日（祝）～4日（祝）
○**SUPER COMIC CITY 14**
場所：東京ビッグサイト 東ホール
時間：10:00～15:30

●2005年6月26日（日）
○**COMIC CITY 東京109**
場所：東京ビッグサイト 東ホール
時間：10:30～15:00

牡丹「それぞれのイベントのルールをきちんと守って参加しましょうね！」
ジョイ「あなたもですよ」

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで稼働が予定されたりするものはOKです）。18禁もOK、攻略本はとくに歓迎します！ 次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）できれば、このコーナーの意見・感想も書いてください。では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切 基本的に随時募集です。4月末に掲載を希望する人は3月18日（金）必着です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text:Joe ／パソコン版『メルブラ』では琥珀を使ってました。アーケード版ではどうなっているのか、楽しみな毎日です。

『MELTY BLOOD Act Cadenza』

『月姫』ファンからアーケードで初めて触れる人まで、多くの注目と期待を集めている『MELTY BLOOD Act Cadenza』。今回のイラストのテーマは、『月姫』の中でも『MELTY BLOOD』で一気に注目を浴びた「都古」だ。ゲーム中では、スタンダードな拳法使いとして面白い連係を味わえるキャラクターだ。また、今回はイラスト以外にアイコン掲載サイトもご紹介。ネットの掲示板などで活用してほしい。

「お気に入り」では攻略情報サイトをご紹介。ただし、こちらの情報はすべてPC版であることに留意してほしい。

※記事中では『MELTY BLOOD』を「メルブラ」と略しています。

ぬっくぬく・はうすどっとこむ　おーうえゆーすけ

http://www.nukkunukuhouse.com/

ピンクの髪やリボン、ぬいぐるみなどの小物がかわいらしさを添えるイラストを多数楽しめる。同人活動の情報も掲載されているのでチェックだ！

kotaro's box　コータロー

http://kotaro.web.infoseek.co.jp/

PCゲームのキャラクターのイラストと、Web Comicがメインコンテンツ。どちらもたくさん掲載されているので、じっくり楽しみたい。

鳴瀬ひろふみのホームページ　鳴瀬ひろふみ

http://www.renai-manga.com/

エース桃組にてご活躍されている管理人のサイト。イラストに加えて仕事の活動情報も掲載されている。ファンなら必ずチェックすべし。

夢ノ如シ　G·むにょ

http://www.cronos.ne.jp/~munyo/

都古は「PICT」のコーナーに掲載。丁寧な色塗りがされたイラストはかわいいものばかり。ぜひ、ご鑑賞を。管理人はプロ·同人でご活躍されている。

琴雪の部屋　琴雪

http://www.aa.isas.ne.jp/kotoyuki/

イラストをメインコンテンツとしており、ゲームやTV番組などいろいろなファンアートとオリジナルイラストを掲載している。合作専門コーナーあり。一部15禁。

さわやかな色使いのイラストがかわいい

MASULAO MAXIMUM　風川なぎ

都古のイラストは数枚あるので、全部見てみよう。

http://masulao.aquasky.jp/

同人サークル「MASULAO MAXIMUM」のページ。イラストはさわやかな色使いで描かれた女の子が多く、見ていて和めます。ほかにサークルの紹介とその刊行物も掲載しているので、気に入った人は要チェック。一部ちょっとエッチです。

艶やかな髪とかわいい瞳

TAKA's on Web.　TAKAHiCo

イラストは「日替り／週替り落書き」もチェックせよ

http://takas.nicomi.com/

管理人さまからのコメントです。「TAKAHiCoの個人サークルTAKA'sのサイトです。サークルの発行物、イベント参加情報など順次告知しています。一応CGギャラリーがメインです。2Dのイラストのほか、Shade自作モデルのガンダムなどMSの3DCGもあります。」

『月姫』をはじめ、多様なアイコンを掲載

でんしめ　桜二等兵

『月姫』アイコンは他のキャラもアリ。要チェック！

http://park16.wakwak.com/~sakura2nd/denshime/

左の画像は、数あるアイコンの一つ。イラストコーナーでは都古は扱われていないが、味のあるタッチで描かれるさまざまなイラストが多数掲載されている。また『月姫』ネタのWebComicも掲載されているので、こちらもチェックしてほしい。同人活動情報もあり。

種類の豊富なアイコン中心サイト

眠りの園　チャック

『メルブラ』のアイコンも完備。もう芸術的です。

http://kamakura.cool.ne.jp/chaccu/

アイコンイラストは、キャラの老若男女を問わず種類豊富にある。どれも見事にキャラクターの特徴を捉えてデフォルメ化されており、素晴らしい仕事がなされている。PCゲームやアニメなど広いジャンルにわたって掲載されているので、チェックしてみよう。

ぱんだ座　岡平閑

http://kit.or.tp/~pandaza/

イラストとアイコンがあり、都古はどちらのコンテンツにも掲載されている。陰影が印象的なイラストには独特の魅力があり、筆者もお気に入りです。

鈴の小瓶　雪咲鈴華

http://suzubin.obi.ne.jp/

アイコンコーナーにアルクと秋葉のアイコンを掲載している。大きさにバリエーションがあり、掲示板にあったサイズを選べる。サイト内にFLASHあり。

Little Crime　jas&GEAR&BlackTree

http://litokura.hp.infoseek.co.jp/

同人サークル「LittleCrime」のサイト。2頭身にデフォルメされた『月姫』キャラたちのアイコンがある。どれも特徴を捉えて描かれており、見ていて楽しい。

Expensive Noise　高井夜音

http://mint.cutegirl.jp/

膨大な数のアイコンを掲載する。題材はゲームからアニメまで、多岐にわたる。大きな瞳が非常にかわいく、デフォルメにハマること請け合い。

アージュのSRC用ホームページ　アージュ

http://www1.accsnet.ne.jp/~miyazawa/index.html

掲載されているアイコンは、SRC用に使える画像として用意されたもの。ジャンルは多岐にわたっており、全部チェックする価値ありです。

※SRC（Simulation RPG Constructionの略称）は、シミュレーションRPGの自作ツールです。

『メルブラ』攻略サイト

『メルブラ』の原作はPC版の同人ゲーム。そのため、PCだからこそできる機能がいくつか付いている。その目玉の一つが、プレイデータのセーブ機能。しかもデータの配布が可能なので、他人の超絶プレイを自分のPCで鑑賞可能なのだ。そこで、キャラごとの詳細な解析やコンボなどのリプレイデータをチェックしたいという人には、「月の隠れ家（http://tukigakure.sakura.ne.jp/）」がお薦め。面白いコンボや、対戦ムービーなどが掲載されている。そのほかにも、キャラごとに詳細に解析が行なわれており、非常に勉強になるサイトだ。

さらにゲーセンで『メルブラ』をプレイする前にチェックしてほしいのが、「verganglich welt（http://www12.plala.or.jp/kunisumaru/）」。サイト内の「BOX」コーナーでは、システムが分かりやすく解説されている。かわいいイラストも多数掲載されているので、こちらも鑑賞してほしい。コンボの解説なら「薬炉～Ｔｅｒｒｉｔｏｒｙ（http://www.miruto.dyndns.org/merubura/merubura.htm）」をチェックすべし。文章による詳細な解説がある。また、ムービーも掲載されているので、こちらも参考にしてほしい。

「お気に入り」PLUS　『メルブラ』の原作は『月姫』という同人ソフトであり、美少女ゲームに分類される。そのため、検索には美少女系の検索サイトがお薦め。「ぷりちーがーる」（http://purity-girl.com/）が使いやすいぞ。本文で紹介できなかったが、攻略は「まいぺ～す！（http://mypacekame.fc2web.com/）」、都古のイラストは「HotSpice（http://www.sutv.zaq.ne.jp/miyamax/）」もチェックすべし！

宇宙で戦闘舞踏会

旋光の輪舞

[設定資料集]

グレフが今春贈る新対戦シューティングゲーム『旋光の輪舞』。発売に先駆け、その設定を一挙公開！ choco氏をはじめ有名メカデザイナーも参加！しかし、ツィーランが男だったとは……。

STORY

宙暦1484年
存亡の危機を乗り越え、新たな時を刻む人類。
しかし歴史は繰り返され、再び平和と緊張が支配していた。

月面都市"ジョヴァンニ"
2人の逃亡者がいる
……1人は、聡明な少年。
……もう1人は、かつて「勇士」を名乗った男。

ミカ・ミクリ Mika MIKLI

AGE:19
♂

機体:ヴェントゥーノⅡ
メーカー:リダレス

ヴェントゥーノⅡ ventuno due

character comment

設定段階だとロボット物の主人公らしく地味な絵しか浮かばなかった。かといって、格ゲーよろしくハチ[illegible]巻くのも嫌なので[illegible]から「ポンポン」というキーワードを追加、採用してもらいました。そのおかげでだいぶ緊張感の無い軍服が出来ました(笑)。(曽我部)

MECHANICAL COMM

[illegible]
(choco)

MIKA'S STORY:一般的な上流家庭に生まれ育ったが、6年前に起こった「I国大使館占領事件」により、両親が死亡。
　その後親戚に引き取られ、特待生としてエリート学校に入学。主席で卒業後、SSSに入隊する。現在は1小隊の新米隊長。

Mika MIKLI

FABIAN'S STORY:本名は「ファビアン・ファットマン」。巨漢の大富豪で有名な「ファットマン」家の子息だが、その名前を嫌い「ファストマン」を名乗っている。

ミカとは学生時代からの同級生で、ミカと同じくエリートコースであるSSSへの入隊を果たす。

何かにつけてミカと比較されることに嫌悪する。だが本心はミカへの対抗意識を強く持っており、勝負事でミカに負ける度に、影で歯軋りしている。

AGE:19

♂

ファビアン・ザ・ファストマン
Fabian the FASTMAN

機体:グラフライド

メーカー:モーティヴァリエ

グラフライド
graphride

character comment

少しアク強めです。[illegible]大好き。コンセプトは「ポンポンスポーツマン、拭いきれないへっぽこ感」ミカのベレーとファビアンの鼻バンドは、ゲーセン[illegible]だった高校時代に自分がよく描いてたアイテムです。

（[illegible]）

Motivation
graphride

MECHANICAL COMM

Ronde's OVERTURE

●ランダー
(ROUNDER)
重力の少ない宙域での移動・活動手段として使われる「外殻式搭乗ユニット」の総称。船外活動作業時に用いていた外殻式強化服が原形で、機能の強化を繰り返し現在の形となる。近年では、自動車のように趣味性・嗜好性を持つようにもなっている。また、エリートの証である上級ライセンス取得者及びその機体は「ハイランダー（エー-ROUNDER)」と呼ばれている。

Fabian the FASTMAN

…nko no Ronde
GRA…C ARTS

GOD DIVER
SUIT & ARMS

BAEK'S STORY: 巨大企業グループ「ゴディヴァ」社の子会社・民間警察「ゴディヴァ保安機構(G.S.O)」に所属するランダー隊員。
　天才的なランダー操縦テクニックが認められ、G.S.Oに入隊。ところが元来負けん気の強い性格が災いし、トラブルメーカー的な存在として周囲から疎まれてしまう。その結果、今の隊長である櫻子に押し付けるような形で異動させられる。
　櫻子の部下になった後は、トラブルも(少しは)減少。隊員として、人間として成長の日々を送る。

AGE:16
♀

ペク・チャンポ
(出星希)
Baek CHANGPO

機体:シトロネット
メーカー:ゴディヴァ

シトロネット
citronette

スレイプから[illegible]されたイメージというコンセプトワードから[illegible]をイメージした大きな[illegible]トリング[illegible]をスポーツ[illegible]から全体を[illegible]らかに[illegible]する[illegible]構成をデザインしました。名前からも分かるように、[illegible]をモチーフにしたカラーリングになっています。
([illegible])

Ronde's OVERTURE

●アーリア連邦
地球から土星まで、あらゆる宙域を支配している大型連邦国家。
●SSS
アーリア連邦軍所属の特殊宙域任務部隊(Special Space Service)の略。
●リダレス社
火星に本社を置く軍事関連企業。アーリア連邦とつながりが深く、アーリア軍のランダーも開発している。
●ゴディヴァ社
ベン一本からコロニーまで、さまざまな分野でその名前を見かける多国籍企業。子会社を含めるとそ

Character comment

もともとオーダーには女主人公として今の櫻子になるキャラがいたのですが、女の子プレイヤーの感情[illegible]元気キャラとして僕の方[illegible]提案しました。一緒にデザインした高山がかわいくまとめてくれました。(曽我部)

BAEK CHANGPO

旋光の輪舞
[設定資料集]

CUILAN'S STORY:チャンポの同僚(弟分)で同じくG.S.O所属のランダー隊員。
実は政府関連企業の研究機関により生み出された人工人間。
とある事件をきっかけに、櫻子の手でその過酷な境遇から救い出される。現在は親代わりである櫻子の部下として働く。
その"小動物"的な佇まいから、姉分のチャンポからは「オモチャ」扱いされることが度々ある。櫻子チームのマスコットキャラ的存在。

MECHANICAL COMMENT

[illegible]

ツィーラン
CUILAN

AGE:16
♂

機体:オランジェット
メーカー:ゴディヴァ

オランジェット
orangette

character comment

多くは語りません。魂で感じてください。コンセプトは「美少年新体操」「マスコット」。丸山さんの手(ブレーキ)が加わって、性格がちょっと男の子ぽくなりました(笑)。(曽我部)

CUILAN

の規模は莫大で、独自で警察や軍隊を持っているほど。もちろんランダーも生産・販売している。
●G.S.O
ゴディヴァの子会社で民間警察「ゴディヴァ保安機構(Goddiver Security Organisation)」の略。

SAKURAKO'S STORY: ツィーランとチャンポが所属する、G.S.O内チームの上司（隊長）。
　元々は軍人で、一見冷酷とも取れる辣腕ぶりから、かなり周囲に恐れられていた。しかし、6年前に起こった「I国大使館占領事件」をきっかけに軍を除隊。しばらくしてG.S.Oに再就職し、現在に至る。

MECHANICAL COMMENT

[illegible]

三条 櫻子 Sakurako SANJO

AGE:26
♀

機体:トライアド
メーカー:ツナミ

トライアド triad

character comment

コンセプトは「G.revぽく（笑）」、「清潔感」、「文系少年の憧れ」。トライアドのデザインと併[illegible]一番使うのが恥ずかし[illegible]ないキャラなのではないでしょうか（笑）。（曽我部）

Sakurako SANJO

Ronde's OVERTURE

●モーティヴァリエ社
ランダー開発の最大手。一部アーリア軍にも導入されているが、基本的には民生用の販売ルートを持つ会社。
・ツナミ社
ランダーの老舗メーカーであり、旧政権時代のアーリア軍で主に採用されていた一流メーカーだったが、ここ数年の新製品開発競争についていけず衰退。現在では規模を縮小し、主に中古品を取り扱っている。

旋光の輪舞
[設定資料集]

KAREL'S STORY:アーリア連邦を牛耳る権力者グループの一つ、名門「鳴神」家。カレルはその後継者である「ルキノ」の教育係として働く。
　しかし、カレルはルキノと一緒に失踪を企てる。その理由とは？

character comment

このキャラが一番苦労したかもしれません。苦労があまり画面に出てないんですが……。コンセプトは「耽美でサイケでちょいサイバー、元勇者、若造[illegible]（笑）」。個人的には、女[illegible]よりも男の子に共感して[illegible]いたいキャラではあります。
（曽我部）

Karel WERFEL

カレル・ヴェルフェル
Karel WERFEL

AGE:25
♂

機体:アズレウス
メーカー:ツナミ

アズレウス
azureus

ミサイル
ベイの日.

MECHANICAL COMMENT

[illegible]のクラシック[illegible]感が[illegible]ら面白いかな？[illegible]

（[illegible]）

●コンセプト：「BORDER [illegible]じくSF世界なのですが、今回は[illegible]いうことでキャラクターを中心とし[illegible]メ的な世界観にしました。キャラデザ[illegible]いては設定だけ出して、ほぼ曽我部君に[illegible]任せし、その後設定の方へフィードバッ[illegible]しました。（マルヤマ・グレフ）
●メカ：宇宙空間での戦闘を想像して浮かんできたのが"空中舞踏会"というキーワードでした。それぞれに趣向を凝らしたエレガントな機体に仕上がっていると思います。（岡本・グレフ）
●キャラクター：メカデザイン先行だったのと、このゲームのイメージ、役割に合わせて若者メインです。それと格闘ゲームとは違うということなど、強烈にアピールしたいことが多々あったのでお決まりの黄金布陣ではなく、意図的にバリエーションを制限してみました。育てるだけでなく、新しい種を蒔くのも僕らの仕事です。若さゆえですが、過ちかどうかは皆さん次第ということで……。（曽我部）

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録

がいとうでんのうゆうぎごろく

今月のテーマ 『ガンシューティング』

セガの『ゴースト・スカッド』やコナミの『セイギノヒーロー』、タイトー『ターゲットフォース』、そしてナムコの『コブラ・ジ・アーケード』と、ガンシュー界は新規タイトル目白押し！　大にぎわいですよ！

担当：キラリ屋
イラスト：コガラツ

はやりすたりに流されずコンスタントに新作が登場して、ゲーセンをにぎわすジャンル、ガンシューティング（通称ガンシュー）。今回はここ２～３年の間に登場したタイトルに採用されているシステムやデバイスを中心に単語を選んでみた。

▼あ行▲

ウーヴェ・ボル【うーヴぇ・ぼる】
Uwe Boll
□人名

２００３年にアメリカで公開され、今年の３月26日から日本でも公開となる映画『ＨＯＵＳＥ ＯＦ ＴＨＥ ＤＥＡＤ』の監督。ゲームが大好きらしく、今後もゲームを原作とした映画の制作が多数決定しているという。すでに『アローン イン ザ ダーク』が完成しているほか、『Ｈｕｎｔｅｒ:Ｔｈｅ Ｒｅｃｋｏｎｉｎｇ』（Ｘｂｏｘ用ソフト）など、彼の手によって銀幕へ進出する予定のゲームはいくつも控えており、ガンシューファンならずとも注目の人物。

▼か行▲

階級【かいきゅう】class
□システム

プレイ内容によって変化するプレイヤーの称号。最近はこれが上がることでメリットがあるというシステムが増えてきた。例としてはライフボーナスが与えられる、武器が増えるなどがある。『ワールドコンバット』（２００２年／コナミ）、『ウォートラン・トルーパーズ』（２００４年／コナミ）では多人数プレイの作戦成功時に、階級の最も高いプレイヤーにライフが一つ与えられた。『ゴースト・スカッド（以下ＧＳ）』（２００４年／セガ）では、プレイに応じて経験値を獲得し、レベルを上げていく。そしてレベルが一定の基準に達すると階級が上がる仕組みになっている。メリットとして、コスチュームや武器が増え、レベル99で元帥となった者には黒金のコスチュームと、威力・貫通力が抜群でリロード要らずのスペシャルマシンガンが与えられる。

カメラパス【かめらぱす】camera pass
□開発

移動ルートのこと。プレイヤーが任意で移動できないガンシューでは、プレイヤーの視点（カメラ）で強制的に移動していく。ガンシューの中でもプレイヤーが自由に移動できる『ガンメンウォーズ』（98年／ナムコ）や『ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ』（２００１年／カプコン）には、カメラパスは存在しない。ちなみに開発の中では、単に「パス」と呼ばれることが多いらしい。

例＞「ここのパスで出てくる敵がキツいんだよねぇ～」

ガンペリフェラル【がんぺりふぇらる】
gun peripheral
□ハードウェア

ガンの形状をした入力デバイスの総称。ハンドガンはもちろんのこと、最近増えてきた長物のショットガンやマシンガンなど、ガンの形状をした入力装置すべてに用いる。セガでは略して、「ガンペリ」と呼ぶとのこと。ちなみに、『ザ・メイズ・オブ・キングス』（２００２年／セガ）のデバイスは杖なので、「ガンペリ」と呼ぶのかどうかは微妙なところ。

キャリブレイション【きゃりぶれいしょん】
calibration
□ハード

ゲームスタート時に行なう照準調整のこと。ゲームによって、プレイヤーがキャリブレイションを行なえるものと、そうでないものがある。また、プレイヤーがゲームスタート時にこれを行なえるゲームでも、基板で設定を切り替えられるため、店舗によってはできない場合もある。

㊐照準調整

クイックショット【くいっくしょっと】
quick shot
□システム□テクニック

いわゆる早撃ちのことで、打ち方の種類のひとつ。多くのガンシューで、敵を素早く倒した場合にクイックショットとして評価するシステムが採用されている。主なメリットとしては、追加得点の加算。このほかにもショットの種類として、敵に３発まで撃ち込む３ポイントショットや、頭部を撃って即座に倒すヘッドショットなどがある。

▼さ行▲

サイコガン【さいこがん】psychogun
□ハード

２００５年夏発売予定の『コブラ・ジ・アーケード』の主人公、コブラが左手に仕込んでいる武器の名称。筐体にはサイコガンを模したコントローラーが搭載されている。当初は腕にはめる実物大のサイコガン型コントローラーも検討されていたようだが、狙いやすさや重量などを考慮した結果、小型のものに落ち着いたという。

サイト【さいと】sight
□ハード□システム

命中弾を撃ってくる敵に表示され、危険を知らせるマークのこと。ゲームによって正式名称は異なるが、サイトと呼ばれることが多い。『バーチャコップ（以下ＶＣ）』（94年／セガ）シリーズのロックオンサイトは、武器を持った敵を自動的に探知し、円形サイトの色とゲージで攻撃される瞬間を知らせる。

用語の種類　用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般／□人名□……人の名前

白兵【しろへい】white comand

『GS』のミッション3の川にのみ出現する白い装備の敵兵のこと。読み方は「はくへい」ではなく「しろへい」。一応、ザコ敵に分類されるのだが、ほかのザコ敵より耐久力が高い赤兵の、さらに上をいく耐久力を持ち、めちゃくちゃ硬いため「アーマー兵」とも呼ばれていた。

センサリング方式【せんさりんぐほうしき】sensorring method

□ハード

ガンペリフェラルの銃口の位置情報を関知する方式のことで、大きく走査線方式と赤外線方式の二つに分けられる。走査線方式は、モニターから発せられた光を銃口で感知することで位置情報を取得する。このため、銃口を画面外に向けてリロードを行なう際、銃口が画面外に向いているということをセンサーに検知させるためにトリガーを引く必要があった。例えばセガの場合、『ロストワールド ジュラシックパーク』(97年/セガ)以前のガンシューが「走査線方式」を採用している。赤外線方式では、ガンペリフェラルの位置情報を、スクリーンの上下左右に取り付けられたセンサーで常に取得する。このため、トリガーを引かずに銃口を画面外に向けるだけでリロードできるようになった。

ソレノイド【それのいど】solenoid

□ハード

弾丸が発射されたときの反動を表現するために使われる、電磁機能部品のこと。電気エネルギーを、機械的な直線運動に変換させる(ちなみに、回転運動に変換するのがモーター)。ソレノイドを使ってガンペリフェラル内部の重りを動かすことで、射撃時の反動を表現している。『GS』の場合、ガンペリフェラルのストック先端に反動を直接伝える装置が組み込まれており、この部分を肩に押し当てることでより大きい振動を得られるようになっている。また『GS』のガンペリフェラルは、ソレノイドが入っていることを感じさせない重量を実現している。

▼は行▲

人質【ひとじち】captive

□ゲームシステム□プレイヤー

その名の通り、敵の捕虜になった味方や民間人のこと。本来ならば助けなければいけないが、誤って撃ってしまうことが多い。ゲームにもよるが「誤射してしまうとプレイヤーのライフが減る」場合が多いため、プレイヤーからは敵キャラよりも厄介がられている。

例＞また人質に殺されたよ!

武器チェンジ【ぶきちぇんじ】change weapon

□システム

武器を任意で交換すること。例えば『タイムクライシス3』(2003年/ナムコ)では、画面外に銃口を向けてトリガーを引くことで、『ウォートラン・トルーパーズ』では、武器変更ボタンで行なう。しかし、ゲームによってはメインの武器一種類しか登場しないものや、複数の武器が登場しても自由に変更できないタイプもある。メインの武器一種類しか登場しないタイプの代表は、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド(以下HOD)』シリーズ。初代『HOD』(96年/セガ)ではメイン武器のハンドガンのみを使用。シリーズ3作目でショットガンとなったが、一貫して同じ武器で最後まで進んでいく。『セイギノヒーロー』や『ターゲットフォース』は、武器チェンジが無いタイプで、取得した武器を使い切るとデフォルトの武器に戻る。『GS』の場合は、プレイ開始前の選択画面で武器を選び、一回のプレイを通して一種類の武器で進んでいく。

ペダル【ぺだる】pedal

『タイムクライシス(以下TC)』(95年/ナムコ)で、初めてガンシューに搭載された入力デバイス。ペダルを踏むことで攻撃可能な体勢となり、離すとで物陰に身を隠して防御するという革新的なシステムを確立。それ以降シリーズ最新作の『TC3』に至るまで継承されていることから、いかに完成度の高いシステムだったかが分かる。また、『VC』シリーズで初めてペダルを搭載した『VC3』(2003年/セガ)は、ペダルを踏むとプレイヤー以外のすべてがスローモーションとなり、敵弾までも撃ち落とせるようになるという新境地を開拓した。

▼ま行▲

ミッション選択【みっしょんせんたく】mission select

□システム

プレイヤーが任意でプレイしたいミッション(ステージ)を選択できるシステム。ゲームによっては、最初から最後までを通しでプレイするものと、ミッション選択で遊びたいところからプレイできるものとがある。後者の場合は、どのミッションからクリアしていくか、ということも攻略要素に係わる。

㊂ステージ選択

▼ら行▲

リロード【りろーど】reload

□システム

武器の弾を再充填すること。最近のガンシューでは銃口を画面外に向けることでリロードを行なうタイプが多い。

次号予告&質問・お便り募集

次号以降に掲載予定のキーワードは「CFJ」「ガンシュー」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者に図書カードをプレゼント)。アンケートハガキのスミでもいいから、ドシドシと送ってネ!

あて先は、

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

用語の種類　記号表記の種類と意味：㊂……同義語を表します。／㊩……類義語を表します。／㊲……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release

怒首領蜂大往生&エスプガルーダ -Perfect remix-

スーパースィープ/SRIN-1012　now on sale　¥2,200(tax in)

【怒首領蜂大往生】①Select ②Stage1 ③Stage2 ④Stage3 ⑤Stage4 ⑥Boss ⑦Stage Clear ⑧Stage5 ⑨LastBoss ほか
【エスプガルーダ】
⑭Select ⑮Stage1&Stage5.2 ⑯Stage2 ⑰Stage3 ⑱Stage4 ⑲Boss ⑳Stage Clear ほか、全24曲収録

PS2に移植されたリミックスモードの楽曲を収録した1枚。リミックスを手掛けているのは、このコーナーでもおなじみの細江慎治氏、佐宗綾子氏、安井洋介氏らスーパースィープのメンバー、Basiscapeの岩田匡治氏、並木"さんたるる"学氏、さらに相原隆行氏といった錚々たる顔ぶれだ。

なお、このCDの販売はスィープレコードショップ **http://sweeprecord.com** およびメッセサンオー、ヤマギワソフトで行なっている。

レジェンド オブ ゲームミュージック ～プレミアムボックス～

SCITRON DISCS/SCDC-00410～417・SDDV-00030　3.24 on sale　¥15,540(tax in)

【DISC1】ナムコディスク 『ゼビウス』『ボスコニアン』『リブルラブル』ほか
【DISC2】コナミディスク ロックンロープ』『タイムパイロット』『ほか
【DISC3】カプコンディスク 『魔界村』『1942』『エグゼドエグゼス』ほか
【DISC4】セガディスク 『ギャラクシーフォース』『サンダーブレード』ほか
【DISC5】タイトーディスク 『タイムギャル』『アウターゾーン』ほか
【DISC6】データイースト・アイレム・SNKディスク 『バーニンラバー』『サンダーストーム』『ダーウィン4078』『SRD』『カルノフ』『チェルノブ』ほか
【DISC7】ジャレコ・UPLディスク 『アーガス』『バルトリック』『サイキック5』『銀河任侠伝』『忍者くん ～魔城の冒険～』ほか
【DISC8】コナミMSXシューティングディスク
【DVD】『グラディウス』『SDI』『魔界村』『R-TYPE』

サイトロンが長年リリースしているLEGENDシリーズの、一つの到達点となる作品だろう。80～90年代の多様なメーカーからリリースされた作品のVGMの数々を、初CD化音源を多数交えて収録した「プレミアムボックス」がリリースされる。再収録となる音源でも、今回のリリースで新たに基板から録音されたものとなっており、すべてが新しい音源となっているこだわりようだ。なお、コナミMSXシューティングディスクと達人プレイDVDがボーナスディスクとなる。

GUITARFREAKS & drunmania INSTRUMENTAL COLLECTION 2

コナミメディア/KOLA-099　3.24 on sale　¥2,854(tax in)

①FIRE (Long Version) /泉陸奥彦 ②Dragon Blade (Version2.4.1) / Kozo Nakamura ③LOUD! (FRACTURE MIX) ④CRIES IN THE WILDERNESS ～GFdm mix～/泉陸奥彦 ⑤Brazilian Anthem (Rhodes Version) / Berimbau'66 ⑥万華鏡～ひび割れた視界の先に～/小森啓資 技巧派組 ⑦THE OCEAN AND YOU (Long Version) /古川もとあき ⑧SOME HARD REACTIONS /古川もとあき ⑨I'LL REMEMBER YOU (Long Version) / NEW BIG 6 ほか、全14曲収録

約1年半ぶりとなるギタドラインストコレクションの第2弾。おなじみの楽曲がロングバージョンでじっくりと聞けるのは、VGMサントラの楽しみの一つだ。特にインスト作品の場合、ロングサイズになることで楽曲のダイナミズムが顕著になる例が多く、このCDの聞き応えは十二分。なお、本作にはゲーム収録済みのものだけでなく、新たに本CD用に収録されたロングバージョンもあるので、新たな発見が多い1枚になっている。

THESIS

テーマ：VGMアレンジとは!?

細江"めがてん"慎治のアレンジ論

VGM作曲家であり、『テクニクビート』や『エスプガルーダ』など数多くの楽曲のアレンジも手掛けてきた細江慎治氏。そのアレンジ楽曲数たるや、ゲームミュージック界でも屈指の数に上る。当コーナーの名誉博士である細江氏に、今回は「VGMをアレンジする際の思考とは？」というテーマでご執筆をお願いした。「アレンジ」という創作行為は身近な存在でありながら、その実態は意外に知る機会が少ないものである。今月はだれよりもVGMアレンジを知る細江氏の、貴重な言葉の数々を味わってみていただきたい。

「アレンジ」が現在意味するもの

アレンジとは……ゲームミュージックといえば、よくアレンジという言葉を耳にしますが、我々作り手にとっては重要な仕事の一つでもあります。

なのですが、最近のハードウェアの進歩に伴ってCDと同等のクオリティーのハードが使われる現在、アレンジの存在はどのようなものなのでしょうか？

実は最近よくぶつかる壁で、すでに完成されている音楽のアレンジを頼まれると、「いや、これ完成してますよ」って気がするんですよね。一昔前の場合は、「ゲーム機ではこんな音だったけど、本当はこんな音を出したかった」という作り手の意図を表現する手段でもあったのですが、最近ではゲームの音自体が当時指していたアレンジと同じものになり、さらに改めてアレンジする意味を失ってきました。

そうなると、アレンジする側としても迷うわけですが、そこは仕事ですから作るわけですよ。もちろん、アレンジという仕事を楽しめるかどうかは気持ちの問題です。気持ちよくアレンジの仕事をできれば良いのですが……。

現在のアレンジ作業というと、頼まれてから到着するのは原曲のCDとかで、譜面を貰えることやデータが貰えることは希です。まずは曲を覚えて、その曲たちの生かす部分と殺す部分を練ります。アレンジの方向性が指定されているか、好きなように作ればいいのかで変わってきますが、できればある程度は決められていた方が楽です。というか、「決まってないということは、アレンジするということの意図もはっきりしないで発注してるんだな？」と我々は勘繰るかもしれません。もっとも、アレンジャーの作風を活かすコンセプトだったら問題無いですが。

ここでアレンジの方向性が決まったとしましょう。問題です……「原曲の意図を壊すかもしれない」という自問自答が待ちかまえてます。単なるアップグレード版……はたまたダウングレード版？　イメージぶち壊し？　そのまんまじゃん？

ほとんどのケースで、アレンジはオリジナルを超えることはできません。できませんが、視点を変えれば、素晴らしい作品になり得ます。というわけで、気にせず作るしかないわけです。アレンジャーは原作者でもなく、アレンジしたのが原作者であってもソレはオリジナルではない、ということで、良くも悪くも別のプロダクトになっちゃうわけです。

それでも、原作者とアレンジャーの目指すベクトルの違いが面白かったりします。一般の音楽でもありますが、ダンスミックスになっているものとかは楽しいですよね。アレンジャーの試行錯誤を得てダンサブルに変身した音楽はそれだけで価値がありますし、それが原曲とかけ離れていても、ダンスフロアだったら許されたりします。

手前味噌ではありますが、アリカさんが発売した『テクニクビート』なんかは我々にとってもユーザーにとっても、おそらく素晴らしいアレンジだったと思います。原曲の意図を壊したり生かしたり、そして『テクニクビート』というゲームにマッチした形でアレンジされたと思います。

作曲者による「アレンジ」とは!?

では逆に、作者側からの視点だとどうですかね？　最近……おっと最近は自分で作曲した曲のアレンジを聞く機会が少ないな……。個人的にはオリジナルを聞くのも好きですが、アレンジも同様に好きです。それがたとえ自分の意図としないものであっても「その切り口できたかっ!」ってな感じで、ほとんどのケースで楽しむことができます。まー、個人の好みの問題なので、絶対オリジナルじゃなきゃダメという人がいるのもしょうがないですがね。

意外と困るのが、自分の曲をさらにアレンジすることですかね。オリジナルを作った時点で完成してしまってることが多いので、「これ以上どうすれば？」なんて思うわけです。

といいつつも最近になって、古い自分の曲をアレンジし直してみたいなという気になることはあります。あのころの拙い曲を、見栄えぐらい直してあげたいなって思うわけですよ。これは歳かな？　やってみましょうかね？

正直なところ、古い時代、それこそPSGが鳴っていたような時代の曲をアレンジするというのは、それだけで楽しかったりいろんな余地が残されていたりするのでいいのですが、最近の完成された音楽をさらにアレンジするという行為は、苦痛を伴うことが時折あります。あまりに良い曲で、かつ良い音に仕上がってるもののアレンジというのは、先ほどのダウングレードになってしまう可能性が高くなります。仮にベクトルの違う良いアレンジが出来ても、それが聞いてくれる方にとって良いものとは違う可能性もあります。とはいえ、作ってみないと分かりませんから、一概には言えないんですけどね。

有名アーティストのリミックスアルバムで、いろんなリミキサーが同じ曲を一斉にリミックスしたものがあったのですが、かなり楽しめました。もっとも、同じ曲を連発で聞くのはちょっと辛いものがありますが……。同じような感じで、ゲームの音楽もいろんな人のアレンジアルバムがあると楽しいかもしれないですね。多少はありますが、「もっとあってもイイかな？」なんて思ったりします。

さて、制作側としてのアレンジに対しての考えを連ねてみたわけですが、ユーザーの皆様はどんな印象をお持ちなのでしょうか？　賛否両論はあるかと思いますが、それもそのアレンジが無ければ賛否も生まれないわけで、そんな論議のネタのためにもひとつ、いろいろな形でアレンジが生まれてくると楽しいかもしれません。といったところで「良いものもある、悪いものもあるっ!」そんなありきたりの言葉で締めて見たいと思います。

細江 慎治（ほそえ しんじ）

ナムコ時代は『ドラゴンスピリット』、『アサルト』など数多くのVGMを手掛ける。現在は音楽制作会社「スーパースィープ」を立ち上げ、ゲームミュージックを中心に幅広い音楽を制作している。
「めがてん」という愛称は、雑誌に掲載されたAMショーの写真の一部に写っていた細江氏を当時の上司が見付け、「目が点になっている」と指摘したことに由来する。

「知れば知るほど……」

第二十二回
Text by SEIYAMA

音楽コラム

4/4 どんたんどどたん

『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するためのバンド「A.S.H.」のほか、クルマ好きのためのカバーバンド「HOT ROD CRUE」のキーボードを務める。また、『闘劇2004』のOPムービーの楽曲制作など、その活動範囲は多岐にわたる。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

寒い・寒い・寒い……（以下無限ループ）。

なんだか年を追うごとに四季の寒暖差が増してきているような気がするのですが、単に身体が対応しきれなくなっているだけなんでしょうか？

ってコトは、いわゆる「トシのせい」？　なーんて考えると、老け込む要因になってしまうので、ここはひとつ「異常気象のせい」というコトでいいですよね？（←だれに聞いてるんだ）んなカンジで春が待ち遠しい第22回、行きます。

イキナリですが、前回の訂正を。ささ、持っている読者の方はページ開いてください。ページ下のカコミ中の文章をよく読むと「パート3」というのが2回出てきます。そう、当コーナーを連載当初から読んでくださっている方は、きっと分かりますよね。正しくは後者が「パート1」となります。お詫びして訂正させて頂きます。以上、業務連絡（？）でした。

では本題へ。前回のハナシを続けましょうか。

標準的なPSG音源では、同時発音が4声（うち1声はノイズ）であるというのは分かりましたよね？

で、それに伴いゲーム音楽の作家たちが多大な苦労を強いられていたということも。ところがハナシはこれだけでは終わらないのですよ。「いかにして少ない音数で幅広いバリエーションを生み出すか？」というモチベーションをクリエイターたちは持ったに違いありません、ワタクシもそうでしたから。

確かに「コード感」を感じさせるためには、音が（コードに沿って）積み上げられていることが必須となるのですが、別のアプローチでもそれが可能だったりします。メロディーの中に特徴的な音（例えば3rd＝3度音など）を配置すれば、ベース（ルート音）とメロディーだけで「コード感」を演出することが可能になります。

一例を挙げると、HR／HM（ハード・ロック／ヘヴィ・メタルの略）系の楽曲では「パワー・コード」と呼ばれるフォームがギターのバッキングでよく使われているのですが、だからといって「コード感」や「調性感」が損なわれている、というわけではありませんよね。楽曲進行の中において前後の位置関係にあるコードやベースの音程、メロディーの進行によって「感じさせる」ことができるからなのですよ。いわば人間が持っている「音楽的感覚」を「錯覚」として利用しているというわけですね。

もちろんベースだって常に「ルート音」を鳴らさなければならないというルールは無いので、メロディー的なアプローチをさせればさらに効果が上がります。また、PSG音源では単に便宜上「ベース」とされているだけであって、もちろんメロディーとしても使えますから。「メロディー」「サブメロ」「ベース」という3パートが縦横無尽に織りなすフレーズの群れが、楽曲にコード感・調性感を与えているという、ともすれば「クラシック的」ともいえるアプローチが成されているのですよ。

そういえばちょうどワタクシの場合、前回で触れた「爆弾男（仮称・笑）」のすぐ後に「GUILTYGEARシリーズ」関連作品のアレンジをしたりしたものですから、なんだか浦島太郎になった気分でした。「え〜？　こんなに音使ってイイの？」なんて感じで。

今でこそ「ゲーム音楽」もオーディオとして鳴らされるのが当たり前ですが、内蔵音源で鳴らす場合には、ここまで書いてきたような音源の制約や（データの）容量的な問題、ゲーム・プログラムとの兼ね合いなどなど、音楽以外の部分の「縛り」が多くて、それはそれは大変なのですよ。将来「ゲーム音楽のクリエイターになりたい！」なんて夢を持っている読者の方、覚悟して飛び込んでくださいね！……という激励とともにまた次回。

コード感を出すメロディー例

EX-1　C　G　Csus4　C

EX-2　Cm　Gm　Csus4　Cm

本文中にもあるように、メロディーの中に「調性を感じさせる音」を配置することによって、コード感が変化するという例。

EX-1・EX-2共に、それぞれ下段のコード（3rd省略形）は同一でも、メロディーの中にある3rd音（矢印の付けられている音）によって、響きが決定され、コードネーム表記のように聞こえます。

これを応用することにより、少ない音数でもさまざまな響きを得ることができる、というわけです。

ものみもみじ

アルカディア読者の皆様はじめまして、ものみもみじと申します！　『DDR』に初めて出会ったのは高校生の時、「ゲーセンで体を動かすなんて恥ずかしい！」なんて最初は思っていましたが、いざプレイしてみるとハマるハマる！　放課後に友人と連れ立って毎日のように踊りました。いや、私の場合「地団太」といった方が似合ってるかも（笑）。まさかその『DDR』をテーマに絵を描く日が来るとは夢のようです。絵を描いていて良かった！

ダブルモードの隠しキャラ！
双子のメイド「舞と踊」
DanceDanceRevolution!
妹の「舞」は洋風のワルツ、
姉の「踊」は和風の盆踊りを得意とする

ホームページ「こもれびの一と」
アドレス:http://members.jcom.home.ne.jp/momiji-letter/

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「DDR」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「W-C」
アドレス:http://www5b.biglobe.ne.jp/~w-croon/

藤島総一

はじめまして、藤島です。寒がりなので、この時期はいつもこたつに根が生えたようになっているわけですが、作業をこたつで行なうわけにもいかず、膝掛け大活躍な今日この頃。そんな寒い季節こそ『DDR』で熱く、そして88に決めるのも良いんじゃないかと！　最近ではフリーでいろいろと紙仕事をさせていただいたり、主に創作系でイベントにも参加しておりますので、見かけましたらどうぞよろしくお願いします。

Ratie
ラティはダンス大好き16歳の女の子。
歌って踊れるダンサーを目指して
今日も元気にレッスンスタート！

次号予告

次号、長澤真先生＆ぴいたあそると先生登場！

テーマは「虫姫さま」

ゲームメーカーnow!

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

怒ってます！

正月、成人式、そしてバレンタインデーとイベント三昧の日が過ぎ去り、今年もすでに二カ月がたちました。暦の上では春に突入です。ゲームメーカーの方々も、AOUショーが終わって（？）一息ついていることでしょう。猿渡編集長の名物コラム「房総ゲーセン狂騒曲」では、各ゲームメーカーの新作タイトルが出そろう、AOUショーについてです。

今回の共通質問	投稿者	長野県 宗田 康子 さん	質問	今一番何に対して怒っていますか?

Sammy
サミー 竹中／奥野

SNKプレイモア様ありがとうございます。AOUショー楽しんでいただけましたか？『ネオジオ バトルコロシアム』の出展を経て、皆さまのご期待に沿えられるものとなるべく、これからますます完成度を上げて参りますので、よろしくお願い致します。『ザ・ランブルフィッシュ2』もまもなく遊べるようになります。新キャラや新システムが盛りだくさん。期待してお待ちください。

http://www.sammy.co.jp/

若さ故の過ちが無くなったこと。

G.REVOLUTION
(有)グレフ アキラ兄さん

これが掲載されるころには、AOUショーは終わっているのですが……『旋光の輪舞』出展させていただきました。プレイした方、いかがでしたでしょうか？ 何かご意見ご感想があれば弊社あてにお便りくださ～い。さて、開発は引き続き佳境を迎え、ますます修羅場に突入！ といったところです。稼動まであと少し……しばしお待ちください!

http://www.grev.co.jp/

とりあえず「ふがいなさ」としておきます。

AIKY

『ポチッとにゃ～』は分岐をたくさん作ることと、長くすることが基本。落ちゲーとしての連鎖は楽しめません。大事なのは発火のタイミングです。上級者が長く仕込んでるときには、初心者でも三分岐で長さが10くらいあれば勝てちゃいます。ここがほかのゲームにない面白さ・上級者はぜひアッタクモードで超人をクリアしてください。

http://www.aiky.biz/

やっぱり年金ですね。納得できないです。

SEGA
セガ AMパブリシティ企画室 田中

ご存知の方も多いと思いますが、3/19·20·21の三日間、有明TFTホールでセガ三昧のイベント「遊びな祭!～SEGA GameJam 2005～」を開催致します。これはもう、行かなきゃソン損!!の お祭り騒ぎ。全国決勝大会をはじめ、ユーザーサービスも盛りだくさん。皆さまのご来場をお待ちしております。友人、家族をお誘いの上、お越しください。

http://sega.jp/location/

腹いっぱい食べられないこと!!

cave
ケイブ 広報 I

AOU2005、『鋳薔薇（いばら）』はいかがでしたでしょうか？ ちなみに僕はローズガーデンの猛攻にボコボコにされてクリアできません。“キレイな女性にはトゲがある”とはよくいったもんです。ね？ ゲーヨコでは、いよいよ待望の『エスプガルーダ』が配信スタートですよー！ キミも携帯片手に覚聖しまくろう!!

http://www.cave.co.jp/

残業!!

Alfa System
アルファ・システム NAOKI

『式神Ⅲ』がなかなか思うように進まない中、もう1本のゲームの制作を本格的に開始しちゃいました。今はまだ始まったばかりなので技術的な基礎研究をしながら、少しずつネタを固めていってる最中です。『式神Ⅲ』が遅れてんのに、またゲームを1本新しく作り始めてどーすんだろ、とか思わなくもないですが、まあ仕方無いな、と。

http://www.alfasystem.net/

国の負債がまったく減る気配の無いこと。

SEGA
セガ AM R&D パブリシティ室 呑み処おーとし

あのイベントが今年も開催！ 来る3月19～21日、東京・TFTホールで開催の「遊びな祭!～SEGA GameJam 2005～」は3日間、丸ごとセガ祭り！ すご腕の勇者が激戦を勝ち抜き集う『WCCF』、『VF4FT』、『頭文字D3』の全国大会の決勝戦を開催。栄冠を手にし、新たな伝説を生むのはだれ？ 『アヴァロンの鍵』や『ムシキング』のイベントも有り。三連休は集え有明へ。

http://sega.jp/

歯列矯正のため歯が痛くてイライラします。

KONAMI
コナミ N

2月ですね。楽しかったはずの誕生日も、年々数が増えていくのを拒否したくなってきました。最近顔が細くなったねっていわれます。でもそれって肌がたるんできてるだけなんじゃ(／ロ˚)／。効率よく会社で運動しますか……2月ですから『ギタドラV』で汗かきましょうか、そして3月には『ビシバシオンライン』でも汗をかきましょうか。細胞活性化につながると信じて(T_T)/

http://www.konami.co.jp/

ささいなことで日々。そして忘れていきます。

SNK PLAYMORE
SNK プレイモア yuzuko

ついにネオジオスティック2が発売！ これで春から続々発売予定のMMBB対応タイトル群:ネオジオオンラインコレクションを楽しんでいただければと思います。さて、AOU2005にて『ネオジオ バトルコロシアム』がプレイアブル出展されました。皆さまよりいろいろご意見、ご支援をいただき誠にありがとうございます。引き続き頑張ってまいりますのでよろしくお願い致します。この続きはサミー様へ!

Official Website: http://www.snkplaymore.co.jp

（自分の）忍耐力の無さ。

メカトロ
セガ AM R&D パブリシティ室 k@z

ドラゴントレジャーⅡ大ハッスルキャンペーン「アルカディアで大ハッスル！ DTチャンス獲得枚数ランキング大会!」開催中。アルカディア編集部と『ドラトレ』開発チームも大会に参加しているぞ!! 締め切りまであとわずか！ 『ドラトレⅡ』で大ハッスル!! そして3月19～21日はセガの「遊びな祭」で大ハッスルだ!!

http://sega.co.jp

おとといたべたまずいラーメン。

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO
彩京 開発部 よしだ

『アイドルマスター』のロケテに行ってきました！ 趣味で(笑)。なんかすごい人です！ え、300分待ち!? 5時間ですか！ でも構わず並んでプレイ。三日間毎日通ってしまいました。と、他社のゲームも思いっきり楽しんでいるよしだです。会社でPSPのシューティングを作ってるんですが、なんか弾が多過ぎです。1面からやられまくりなんですよ。あ、あの、手加減を……。

http://www.x-nauts.com

よしだはいつも心穏やかですよう（きっと）。

CAPCOM
カプコン マーケティング部 テラ

アミューズメント・エキスポにエイリアンが来襲！ というわけで、カプコンブースでは巨大メダルゲーム機のエイリアン一押しでした（ビデオゲームを期待されていた方はゴメンナサイ!）。巨大な筐体の中に凝縮されたエイリアンの世界観。うねうねと動くエイリアンの迫力は写真では伝わりきれないのが残念。稼動後にはぜひアミューズメントスポットで遊んでください!

http://www.capcom.co.jp/fighting_jam/

物が多いのに収納が少ない我が家の住宅事情!

Yuki Enterprise

第一開発室
業務
前田

『闘龍門』リニューアル! 通信対戦麻雀『闘龍門』がリニューアルします。デザインコンセプトを一新し、よりシャープに! チャットも充実26種類! 鳴きなし、オートツモ機能、プレイ中の店舗名表示など機能拡張! 従来機能のランキング、称号も追加要素満載! 今回の目玉はアバター! パーツを組み合わせ、自分だけのキャラクターで龍の頂点を目指せ!

http://touryuumon.jp

包。自己の弱さとふがいなさに腹が立ちます。

---

namco

ナムコ
新井

『ドラゴン クロニクル オンライン』がひっそりバージョンアップ予定! なんか、魔道具屋も開店だし、携帯サイトもコンテンツが増えるとのこと。あ、あと大会モードっていうのも付くぞ。なんかアレだ。伝説のマスターアークに付いてたやつ。以上、うろ覚えな最新情報をお届けしました。

http://www.namco.co.jp

特に無し。

TAITO®

タイトー
専属MC
松桐坊主

AOUエキスポにご来場ありがとうございました。タイトーからは盛りだくさんでお送りしましたが、どの機種が印象深かったですか? 『バトルギア』もますます進化しますし、「式神の城」の新作も楽しみですよね。発売が近い『雷電Ⅲ』や『ハリキリオンラインプロ野球』も見逃せません! 実は『ハリキリオンラインプロ野球』で松桐があることをしてるんです。さて何でしょう?

http://www.taito.co.jp/

う〜ん、税金の無駄使いかな。少しは国の赤字を減らせって。

Warashi Inc.

童
佐々木

ついに発表です! 『兎』シリーズ第3弾『兎-野性の闘牌-ONLINE』を一生懸命作ってます! これも今まで皆さんにかわいがっていただいたおかげです! これまでは店内対戦だけっだったので寂しい思いをすることもありましたが、今度は全国のプレイヤーが対戦相手となりますので、もう寂しいことはないですよ! ご期待ください!

http://www.warashi.co.jp

税金の使われ方ですね。

BANPRESTO

バンプレスト
たぐりん

前月号でもちょっと紹介しましたが、新番組『仮面ライダーヒビキ』は見ていますかぁ? 今度のライダーは今までの平成ライダーとは一味も二味も違います! 「ヒビキ」役の細川茂樹さんはもちろん、変身後の「響鬼」も超カッコイイっす! プライズでは、3月末から商品が登場するので、テレビ共々よろしく頼むじぇい!

http://www.banpresto.co.jp/

内容がリアルすぎてここでは言えませ〜ん。

TAKUMI

タクミコーポレーション
守屋

先日、携帯電話をFOMAに変えました。TV電話を試してみたいのですが、ちょっと恥ずかしいこの機能を堂々と使う気になれないのは、私だけでしょうか? はたまた実際に使っている方はこの微妙な壁をどう乗り越えていったのでしょうか? ちょっと気になる、今日このごろです。

http://www.takumi-net.co.jp/

あらゆる物に対しての自分の無力さ……。

メーカーさん&質問大募集!

当コーナーでは、掲載にご協力いただける企業様を大募集しております。アーケードゲーム業界に関係している企業様であればOKです。「新作タイトルを宣伝したい」、「会社のことをアピールしたい」といった意気込みをお持ちの皆さま、ご連絡お待ちしております。

また、同時にゲームメーカーへの共通質問も募集しています。採用された方には図書カードをプレゼント。214ページに掲載されているあて先、もしくはメールアドレスまでお送りください。

VISCO®

ビスコ
ぐまブー

厳しい寒さもやっと緩やかになってきたころでしょうか。ただいまビスコでは新作メダルゲームを開発中です。2005年の春、SAKURAの咲くころにお目見え予定です。タイトルはまた後ほど……2005年のビスコにご期待ください!

http://www.visco.co.jp/

食玩のダブりの多さ。

TECMO

テクモ
つっちー

まったく無知のままAOUが終わってしまった広報は私です。だってウチには今、業務用が無いんだものっ! と、逆ギレしてみたりして。そうだ。もうすぐエンターブレインさんが引越してご近所さんになる模様♪ これで、仕事が無くても編集部をフラフラ〜っとしやすくなる。に、違いない。楽しみー。

http://www.tecmo.co.jp

家のフローリングがはがれてきた! 欠陥住宅だ!

猿渡編集長の 房総ゲーセン狂騒曲

第七回 「難破船」

猿渡「行ってきましたよ AOU エキスポ」

ぶっちゃけ先生「会場が幕張メッセで、自宅から近いから楽じゃろ、それはともかく、今回のショーは無難じゃったの〜、ぶっちゃけ」

猿渡「ま、無難という言い方が妥当かどうかはともかく、品質や品ぞろえなどのバランスは良かった感じですね」

ぶっちゃけ先生「とはいえ、それだけ出展されていても、いわゆる"勃起モノ"のゲームが少なかった感じじゃな、ぶっちゃけ」

猿渡「表現がアレですが、言わば垂涎というか、是が非でもプレイしたいぜ! ってゲームってことですよね。そこまでのパンチ力は無くても、何かがキラリと光るタイトルはそこそこあったような気はしますね」

● ●

ショーの概略は巻頭ページに譲るとして、ショー全体の傾向をザッとふかんしたい。

とりあえずの第一印象は、PCBビデオ・大型筐体ビデオ・マスビデオなど、ここ数年の路線は変わっていない。細かい事を言えばキリがないが、良くも悪くも今の業界を反映しているラインナップだといえよう。

ただ如実に感じたのは、それを取り巻く環境。当然のごとく、ゲームセンターはビデオゲームだけで成立しているわけではない。というか、それよりも大きなシェアであるプライズ、写真シール機、パチスロ機などのにぎわいのほうが、ゲームセンターにとって"結果"を示せている。その分、出展作が豊かで活気に満ちあふれている。

ゲームセンターでも、それらの方向性をしっかり見極め、得意分野を伸ばすことによって独自の経済圏を確保する傾向にある。それを裏付けるかのような出展機種を見ると、やはり堅実な足場の確保が必要なご時世であることを痛感する。

● ●

猿渡(以下**さわ**)「ビデオゲームだと対戦格闘が4作、シューティングも4作!」

ぶっちゃけ先生(以下**ぶ**)「ぶっちゃけ、大丈夫かしら? って感じじゃが」

さわ「確かに相当マニアックな品ぞろえで、そこだけ切り取ると90年代をほうふつとさせますよ」

ぶ「需要があった時期ならいざ知らず、今これらのゲームをすべて入荷しても、どれだけのニーズがあるか分からんぞ、ぶっちゃけ」

さわ「特に対戦格闘は、対戦台にするかしないかで大きく違いますし、何かのプレイヤーが乗り換えてくれないと伸びない部分もありますからね」

● ●

個人的に興味を持ったのが『鋳薔薇』『雷電Ⅲ』『HOMURA』『ラジルギ』という縦スクロールシューティングの4作。それぞれのゲームごとに強烈な個性があり、メーカーという枠組みを超えた由緒ある血筋を持っている。これは開発者の個性が顕著に表れた好例でもあり、誤解を恐れずに言えば"作家性"と受け止めることができるだろう。

特に縦シューというスタンダードなアウトラインのゲームの場合、その差別化は抜本的でありつつも、より細やかな要素へのこだわりとなって現われる。それが昨今は弾幕や点数稼ぎのシステム、またリスク&リターンに伴う駆け引きなどに体現されてる。上記の4作のように、そうした開発者の主張や方向性がハッキリしているゲームが、同じショーに出展されるのは非常にまれだ。

当たり前だが、ゲームは面白いか否かで判断されるもの。しかし作家性という概念は、ゲームが商品である前に作品であるという解釈にまで昇華する。これがシューティング業界の新風となるかは分からないが、この4作品を通じて、そうした味わいを多くの人に感じてもらいたい。

使って遊べる!! ~新作を遊ぶなら~ アルカディアクーポン

マンガ:今井神

花粉が飛び交う春ももうすぐそこ。アレルギーの無い人はもちろん、花粉症の人も花粉に負けず、アルカディアクーポンを手にゲーセンへGo!

アルカディアクーポンニュース 改

クーポン加盟店ついに鹿児島にも進出!

クーポンの野望(全国版)もいよいよ大詰め!? 全国制覇までもう一歩!

今月の新店舗

スーパーゲーム チャレンジ(鹿児島)が新規加盟。鹿児島勢結集せよ!

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送:〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212
■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町12 ベルタウン 2F	☎0598-26-7055
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F~3F	☎077-523-7015
	セガワールド甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F~2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビルB1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎06-6352-3007
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404~407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	☎088-656-5044
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガワールド中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	NEW! スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島県鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※2**トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3**セガワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ! Vol.23

大阪府 KO-HATSU(コーハツ)

アクセス
地下鉄谷町線・堺筋線南森町駅もしくは、JR東西線大阪天満宮駅の3番出口から徒歩2分

営業時間
10:00～24:00

対応ゲーム
ビデオゲームコーナーのみの対応となります。『Counter-Strike』も30分無料で遊べます。

スタッフより
対戦が熱い！ 毎週、大会やイベントを開催しています。レベルの高いプレイヤーが多数参加！

鹿児島県 スーパーゲーム チャレンジ

アクセス
鹿児島中央駅から3分、中央駅横一番街アーケード内

営業時間
8:00～24:00

対応ゲーム
『鉄拳5』、『GGXX #RELOAD』、『SFⅢ 3rd』などの対戦格闘ゲーム。

スタッフより
闘劇'05予選開催店舗でもある熱いお店です！ 大会などのイベント企画もありますので、ぜひ参加してください。

ARCADIA アルカディアクーポン

コピーすると使用できなくなります

2005年3月30日まで有効

新クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってはサービスの内容が異なることがあります。使用前にサービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区 北23条西4-2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11 11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115 1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	げ～むらんど こころ	岩槻市城町1-7-43	☎048-757-0994
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1～2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F～3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22 7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル1F	☎042-553-7578
神奈川県	AMワールドフロンティアニツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
神奈川県	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボウル内	☎045-320-9291
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
	プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	☎045-252-1164
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガワールド豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ－38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099

※1アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ゲームセンターイベントリスト

好きだからこそ、大会を開く!

今月のイベント準備会は、中部の「スパⅡX」プレイヤーが企画する「ザ☆スーパースターカップ 5th」から始まり、麻雀格闘倶楽部3」に登録されているプロと、直接店内対戦できるイベントを紹介。ほかにも、関西で行なわれる「KOF'98」の個人主催の大会と「頭文字D」が盛り上がっている新潟のゲーセンを扱っているぞ。 ぜひ、チェックしてくれ！

『スパⅡX』ザ☆スーパースターカップ 5th 開催決定!!

ここでは中部地区の『スパⅡX』プレイヤーが中心となって企画して運営している、「ザ☆スーパースターカップ」を紹介するぞ！

ザ☆スーパースターカップ 5th 3月20日(日)受付は13:00まで

参加費 400円 **会場** プレイハード 50 春日井店 愛知県春日井市不二ヶ丘1-36

お問い合わせ 0568-52-8240 担当 宇田 **大会HP** http://www.star.html.tv/index.html

ルール

・「スパⅡX」で一人3キャラ使用しての個人戦。
・キャラ選択は同キャラ・Sキャラの使用あり、ゴウキは禁止。
・試合前にジャンケンをし、勝者が席かゲームスピード設定権を選択できる。
・使用するキャラ順は試合前にスタッフに最初に使うキャラを申告。その後は、残りの2キャラを自由に出してよい。

大会概要

このイベントは「スパⅡX」を愛する有志のプレイヤーによって運営しています。来ていただいた方全員に喜んでもらえる大会を目指し、毎回いろいろな企画をご用意しています。大会当日は参加者全員に随時印刷したトーナメント表を、バインダー・鉛筆・赤鉛筆と一緒にお渡ししています。これらの費用は参加費でまかなっていますが、進行の把握やお土産として好評です。

試合形式

[illegible]	8ブロックにくじ分けし、トーナメントを行なう。各ブロック1位は二次予選に勝ち抜け。ブロック2位を4組戦わせ、勝った人がさらに二次予選へ進む。
[illegible]	一次予選での敗者を4つのブロックに分ける、1キャラ使用によるトーナメントを行い、ブロック決勝で「2位同士の戦いで負けた4名のうちの誰か」と戦う。各ブロック1位のみ勝ち抜け。
[illegible]	上記の勝者16名を4人×4つのブロックに分けてリーグを行ない、上位2名ずつが決勝へ進出。
決勝	K-1方式での、8人トーナメント。

※都合により当日、試合形式を変更することもあるので、ご確認ください。

濃密な大会スケジュールなので『スパⅡX』に少しでも興味のある人なら楽しめるぞ。写真は前回大会の様子だ！

★ゲーム ラビリンス
練馬区北町2-36-24 ☎03-3935-8022

3/5 20:00 SFⅢ 3rd 大会
◆参加費100円
3/12 19:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円
3/19 17:00 Zガンダム DX 2on2
◆参加費100円
3/26 17:00 GGXX #RELOAD 大会
◆参加費100円
※大会はすべて当日受付

★TRF 中野ブロードウェイ
中野区中野5丁目52-15 中野ブロードウェイ4F 412-2 ☎03-3389-7166
http://www.trftrf.com/

毎週火曜 19:00 ランブルフィッシュ フリープレイ
毎週水曜 19:00 SFⅢ 3rd&ランブルフィッシュ 初心者専用フリープレイ
毎週木曜 19:00 SFⅢ 3rd フリープレイ
土、日、祝 14:00 メイドさん ワンドリンクサービスデー
◆20:00まで
※フリープレイイベントは参加費300円、女性は200円

★石神井公園 駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

3/5 18:00 KOF NEOWAVE 大会
◆参加費100円
3/20 15:00 アヴァロンの鍵 弐 魔導競技会
◆レア制限7枚、詳細はHPまで
3/27 15:00 闘劇店舗予選 KOF NEOWAVE

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎033558-9766

3/5 19:00 SFⅢ 3rd ランバト
◆第10期ファイナル
3/19 19:00 SFⅢ 3rd ランバト
◆第11期開幕
3/20 16:00 闘劇店舗予選 KOF NEO WAVE
3/27 16:00 闘劇店舗予選 SFⅢ 3rd

★キャロル 瑞江店
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F ☎03-3677-7610
http://www.geocities.jp/carol_game/

3/4 19:00 Zガンダム DX 大会
3/5 19:00 鉄拳5 大会
3/6 19:00 GGXX #RELOAD 大会
3/11 19:00 SFⅢ 3rd 大会
3/12 19:00 KOF NEOWAVE 大会
3/13 20:00 VF4 FT 2on2
3/18 19:00 Zガンダム DX 大会
3/19 19:00 鉄拳5 大会
3/20 19:00 GGXX #RELOAD 大会
3/26 19:00 KOF NEOWAVE 大会
3/27 19:00 VF4 FT 2on2
※試合はトーナメント制、人数により変更あり

★ゲームチャリオット 五井店
千葉県市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/

3/11 21:00 鉄拳5 3on3
◆カード必須
3/12 18:00 GGXX #RELOAD レディース大会
◆参加費無料、シングル&ランダムプレイヤーの二つを開催。
3/20 14:00 闘劇店舗予選 鉄拳5
◆受付は当日13:30まで、電話受付不可。
3/21 20:00 闘劇店舗予選&エリア決勝 GGXX #RELOAD
◆受付は当日13:30まで、電話受付不可。
3/25 21:00 鉄拳5 3on3
◆カード必須
※大会はすべて参加費無料

★ゲームチャリオット 辰巳店
市原市市原500-1 ☎0436-41-9211
http://gamechariot.com/

3/19 15:00 麻雀格闘倶楽部3 プロ参戦イベント
◆登場する有名プロと直接店内対戦
※詳細は店舗まで

東京都

★大久保 アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

3/6 15:00 闘劇店舗予選 GGXX #RELOAD
3/13 15:00 闘劇店舗予選 カプジャム

北海道・東北

岩手県

★LA倶楽部
盛岡市青山3-4-25 ☎019-646-5566
http://www.l-ace.jp/

3/26 13:00 麻雀格闘倶楽部3 プロ参戦イベント
◆登場する有名プロと直接店内対戦
※詳細は店舗まで

宮城県

★アミューズメントパーク アクライム／バインズ
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1 ☎022-375-9908

3/20 17:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
◆参加無料
※詳細は店舗まで

関東

茨城県

★桜の牧 アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://ec.uuhp.com/~smaki/

3/5 20:00 鉄拳5 大会
◆使用キャラ固定
3/12 22:00 VF4 FT 大会
3/19 20:00 鉄拳5 ランダム2on2
◆使用キャラ固定
3/26 20:00 KOF 2002 大会
※大会はすべて参加費無料、詳細はHP参照

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21 ☎028-636-3100

3/6 14:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円
3/13 14:00 VO4 2on2
◆カード1枚登録制、途中変更不可、参加費1チーム200円
3/27 14:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
◆参加費500円、ルールは未定

千葉県

★メッセ102 四街道店
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F ☎043-424-6070

3/5 17:00 鉄拳5 大会
3/11 19:00 GGXX #RELOAD トーナメント
◆受付16:00から&フリープレイ稼働
3/19 17:00 KOF 2002 大会
3/20 17:00 闘劇店舗予選 GGXX #RELOAD
◆受付13:00から16:00まで
3/26 17:00 カオスブレイカー 大会

location@arcadiamagazine.com

★チャレンジャー 関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

3/5 18:00 GGXX #RELOAD 大会
3/6 18:00 カプジャム 大会
3/12 18:00 鉄拳5 大会
3/13 18:00 ゾイドインフィニティ 大会
3/19 18:00 GGXX #RELOAD 大会
3/20 18:00 Zガンダム DX 大会
3/26 18:00 鉄拳5 大会
3/27 18:00 SFⅢ 3rd 大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★チャレンジャー 土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
http://www.challenger.jp/

3/13 17:00 鉄拳5 大会
3/27 17:00 Zガンダム DX 大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★チャレンジャー アババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

3/6 15:30 闘劇店舗予選&エリア決勝カプジャム
◆参加費200円、受付は当日9:00から15:00
3/13 17:00 GGXX #RELOAD 2on2
◆参加費1チーム100円
3/20 17:00 ギターフリークスV & ドラムマニアV 大会
3/27 17:00 MJ2 大会
◆参加資格五段以上、参加費300円
土､日､祝 終日 Zガンダム DX フリープレイ
◆参加費500円、17:00から22:00まで
土､日､祝 終日 MJ2 フリープレイ
◆参加費2時間 600円、参加資格五段以上
※17:00からの大会は30分前まで受付です。

★ハイテク セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1、2F ☎06-6645-7692
http://www.sega-am.jp/

3/13 15:00 闘劇店舗予選 鉄拳5
3/20 15:00 闘劇店舗予選&エリア決勝 カプジャム
※末尾が1の日はすべてアビオンDAY、お得なイベント実施中、詳細はHP参照

3/12 20:00 VF4 FT 大会
◆参加費100円
3/20 17:00 WCCF CUE CUP
◆参加費1000円
※大会に関する詳細は店舗まで

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル中筋大文字町302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

3/5 19:00 Duelling the KOF 予選
◆KOF'98 全国大会予選
3/10 19:00 GGXX #RELOAD 関西ランバト
3/13 13:00 頭文字D3 大会
3/13 15:00 ZERO3 関西ランバト
3/20 12:00 Duelling the KOF 決勝
◆KOF'98 全国大会決勝
3/24 19:00 GGXX #RELOAD 関西ランバト
3/27 13:00 闘劇店舗予選&エリア決勝GGXX #RELOAD

★セガ ワールド 六地蔵
京都市伏見区桃山町山の下32 京都SCビルAM棟2F ☎075-603-3220
http://www.sega-am.jp/

3/13 15:00 アヴァロンの鍵 弐 魔導競技会
◆参加費1人500円、受付は14:00より、定員16名
3/27 15:00 GGXX #RELOAD 3on3
◆参加費100円、受付は当日14:00より、定員32名
※詳しくは店頭またはHP参照

大阪府

★チャレンジャー 追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎072-643-4444

3/20 15:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
◆レア制限8枚まで、マップランダム

★ゲームディーノ 阪急茨木店
茨木市永代町5 ソシオビルB1 ☎072-631-5507

3/5 18:00 GGXX #RELOAD バトルランデブー
3/6 18:00 鉄拳5 バトルツアー
3/13 17:00 GGXX #RELOAD バトルランデブー
3/19 18:00 鉄拳5 バトルツアー
3/20 18:00 鉄拳5 バトルツアー
3/21 17:00 メルティブラッド 大会
3/27 17:00 GGXX #RELOAD バトルランデブー
※大会はすべて3本先取

3/12 20:00 鉄拳5 エリア決勝前夜祭
3/13 19:00 闘劇店舗予選&エリア決勝鉄拳5
3/19 20:00 GGXX #RELOAD ランバト
3/20 17:00 リアルバウト餓狼伝説2 2on2
3/21 20:00 KOF'97 大会
3/26 20:00 GGXX #RELOAD 2on2
3/27 17:00 リアルバウト餓狼伝説2 大会
毎週水曜 19:00 KOF NEOWAVE フリープレイ
毎週金曜 20:00 KOF NEOWAVE ランバト

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/

3/5 19:00 闘劇店舗予選 SFⅢ 3rd
3/6 19:00 KOF 2002 大会
◆キャラ変更あり
3/12 21:00 KOF 2002 大会
◆キャラ変更あり
3/13 19:00 KOF NEOWAVE 大会
◆闘劇'05ルール
3/19 19:00 KOF 2002 3on3
3/20 19:00 KOF NEOWAVE 大会
◆闘劇'05ルール
3/26 19:00 KOF NEOWAVE 大会
◆闘劇'05ルール
※毎週水曜日21:00よりKOF 2002イベント開催中

近畿

三重県

★セガ ワールド 生桑
四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎0593-32-9988

3/20 15:00 鉄拳5 店舗定期大会

滋賀県

★AMUSEMENT CUE 彦根店
彦根市西沼波町166 ☎0749-21-0073
http://www.am-cue.com/

3/6 19:00 鉄拳5 彦根拳闘最強決定戦
◆参加費100円

3/19 13:00 GGXX #RELOAD 2on2
◆参加費100円、17日までにエントリー
3/20 15:00 Zガンダム DX 2on2 駅前センター杯
◆全機体使用可、参加費一人100円
3/26 19:00 鉄拳5 駅前センター杯
◆カード使用不可、参加費一人100円

神奈川県

★ゲームファンタジア 茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
http://www.adores.jp/

3/13 18:00 VF4 FT 3on3
◆参加無料、受付18:00から、定員8チーム
※すべて参加費無料

★パソピアード 横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F ☎045-311-8324
http://www.yokohama-5bangai.com/pasopiard

3/27 13:00 闘劇店舗予選 鉄拳5
毎週土曜 18:00 VF4 FT 横濱之乱

★ムトス イースト
座間市ひばりが丘4-18-13 ☎046-257-2413

3/13 18:00 KOF 2002 大会
◆参加費無料、受付17:00から
3/27 15:00 バーチャストライカー 4
◆参加費無料、受付14:00から

中部

新潟県

★プレイハウス エリナ
西蒲原郡岩室村津雲田640 ☎0256-82-4541
http://www15.ocn.ne.jp/~erina/

3/19 19:00 頭文字D3 エリナ杯
◆妙義、碓氷除く

★ゲームセンター GLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/

3/5 15:00 GGXX #RELOAD レディース大会
◆女性限定
3/19 20:00 闘劇店舗予選 GGXX #RELOAD
3/29 21:00 鉄拳5 大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

毎土､日曜 終日 春の対戦フェアー
◆GGXX#、ハイパーストⅡ、SFⅢ 3rdが100円2プレイ

★the 3-RD PLANET 新潟店
新潟市出来島2-1-24 ☎090-290-8811

3/20 15:00 麻雀格闘倶楽部3 プロ参戦イベント
◆登場する有名プロと直接店内対戦
※詳細は店舗まで

★メジャーロード 黒崎店
新潟市山田3302 ☎025-370-7300

3/21 14:00 麻雀格闘倶楽部3 プロ参戦イベント
◆登場する有名プロと直接店内対戦
※詳細は店舗まで

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress

3/5 19:00 闘劇店舗予選&エリア決勝 GGXX #RELOAD
3/6 14:00 闘劇店舗予選&エリア決勝 カプジャム

『麻雀格倶楽部3』でプロを相手に腕試しなんてどう？

ここでは、日本プロ麻雀連盟所属のプロがゲストとして来店し、参加者と直接店内対戦をしエントリーカードにその戦績を残すという『麻雀格闘倶楽部3』のイベントを集めてみたぞ！ プロを倒しに行くもよし、プロの話を参考に聞きに行くもよしだ。

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号	HPアドレス	[illegible]
月19日(土)	15:00	ゲームチャリオット辰巳店	千葉県市原市市原500-1	0436-41-9211	http://gamechariot.com/	笹塚
月20日(日)	15:00	the 3-RD PLANET新潟店	新潟県新潟市出来島2-1-24	090-290-8811	なし	大江
月21日(祝)	14:00	メジャーロード黒崎店	新潟県新潟市山田3302	025-370-7300	なし	立川 工藤
月21日(祝)	14:00	GAMEaivis 飾磨店	兵庫県姫路市飾磨区加茂字釜池203-1	0792-33-8008	http://aivis.co.jp/	浦川
月26日(土)	13:00	LA倶楽部	岩手県盛岡市青山3-4-25	019-646-5566	http://www.l-ace.jp/	小笠原

全店参加費無料!!!
参加方法 予選開催or先着順どちらの形式をとるかは各店舗にお問い合わせください。
その他のイベント 対局終了後トークショー・記念撮影など、対局参加者以外も楽しめる企画予定。

KOF'98の最前線

Duelling the KOF -Road to 2nd season-

根強い人気を保ち続ける『KOF'98』、ここではプレイヤーの呼びかけによって開催される「Duelling the KOF」を紹介しよう！

Duelling the KOF -Road to 2nd season-決勝大会

使用タイトル　THE KING OF FIGHTERS '98
開催日時　3月20日(日) 12:00から
会場　ネオアミューズメントスペース a-cho
京都府京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル2F
試合形式　予選通過24チームと当日予備予選4チームの計28チームによる3on3の勝ち抜き戦
問い合わせ　[illegible]　担当 [illegible]　HPアドレス [illegible]
ルール　一人につき5キャラ登録×3人＝15キャラ登録制。キャラの重複はできないが、表キャラと裏キャラ、ADVとEXTの場合は別キャラとしてカウント。詳細はHPを[illegible]
禁止事項　[illegible]
れらは1度目は偶発的なものとみな[illegible]

九州・沖縄

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/mahodo/index.html

3/5　19:00 SCN ソウルキャリバーⅡ 大会
3/12　18:00 GGXX #RELOAD 3on3
3/19　18:00 闘劇店舗予選 SFⅢ 3rd
3/20　15:00 闘劇店舗予選 鉄拳5
3/26　19:00 鉄拳5 称号イベント大会
◆1位に"覇者"と30万G、2位に"賞金首と"20万Gプレゼント
3/27　未定 KOF 2002 大会
◆詳細は店舗まで
※すべて参加費100円、日曜に突発的にゲーム大会があるかも!?　詳細は店頭またはHPでご確認ください。特にルール未定のものは要確認！

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1~3F　☎092-724-5971
http://www.sega-am.jp/

3/5　15:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ エリア予選
◆詳細は店舗まで
3/6　16:00 闘劇店舗予選 SFⅢ 3rd
3/13　14:00 スーパーストリートファイターⅡX 2on2
3/19　14:00 闘劇店舗予選&エリア決勝 鉄拳5
3/20　16:00 VO4 ランバト
3/26　18:00 VF4 FT 大会
4/3　15:00 アヴァロンの鍵 弐 第五次魔導大戦予選
2/27　15:00 サムライスピリッツ零SP 大会
※詳細は店舗またはHPにて確認してください。

長崎県

★楽市楽座 佐世保店
長崎県佐世保市大塔町1861-12　☎0956-34-4101

3/20　15:00 ゾイドインフィニティ バトルコロッセオ
◆ライセンスカード使用、3セットマッチ
3/27　19:00 WCCF 楽市杯
◆レアカード無制限、リーグ戦
※詳細は店舗まで

中国・四国

島根県

★ゲームスポット ハロウィン
出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731

3/5　15:00 ゾイドインフィニティ 大会
3/19　19:00 鉄拳5 2on2
◆同キャラ不可
※詳細は店舗まで

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

3/5　19:00 カプエス2 大会
3/6　18:00 鉄拳5 大会
3/12　20:00 VF4 FT 大会
3/13　15:00 ネオジオ レゲー三本立て大会
◆真侍魂、餓狼SP、FHDを使用
3/19　15:00 GGXX #RELOAD 大会
3/20　15:00 闘劇店舗予選 KOF NEOWAVE
3/21　20:00 サムライスピリッツ零SP 大会
3/27　18:00 闘劇店舗予選&エリア決勝 VF4 FT
※詳細は店舗まで

広島県

★JOY サンモール
守口市土居町8-11　☎06-6994-7476
http://www.challenger.jp

3/6　15:00 Zガンダム DX 2on2
◆ステージは地上のみ、コストはチームで600以内
3/20　15:00 メルティブラッド 大会
◆ルール未定
※毎月23日は開店時、全台にクレジットサービス

★ナムコプリッズ 広島店
広島市中区八丁堀11-6 パークレーン1F　☎082-222-8072

3/6　20:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円
3/20　20:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円
※詳細は店舗まで

第2,第4日曜　15:00 ドン・ぱんちょ主催 サムライスピリッツ零SP＋無印 2on2
毎週金曜　18:00 毎週金曜日限定！ 3回100円格ゲー祭!!
※詳細は店舗まで

兵庫県

★三宮 サンクス
神戸市中央区琴の緒町5-4-5 高架下404~407　☎078-271-0335
http://www.sega-am.jp/

3/6　15:00 サムライスピリッツ零SP 関西番付
3/12　19:00 VO4 大会
3/19　18:00 サムライスピリッツ零SP 関西番付
3/19　18:00 ゾイドインフィニティ 大会
3/20　14:00 闘劇店舗予選&エリア決勝 鉄拳5
毎週火曜　15:00 GGXX #RELOAD ランバト
毎週土曜　18:00 GGXX #RELOAD ランバト
※そのほかイベントあり、詳細は店頭まで

★GAME aivis 飾磨店
姫路市飾磨区加茂字釜池203-1　☎0792-33-8008
http://aivis.co.jp/

3/21　14:00 麻雀格闘倶楽部3 プロ参戦イベント
◆登場する有名プロと直接店内対戦
※詳細は店舗まで

奈良県

★AMUSEMENT CUE 奈良店
奈良市三条町478-1　☎0742-25-5115

3/6　19:00 鉄拳5 大会 奈良拳闘最強決定戦
◆参加費100円
3/20　19:00 GGXX #RELOAD 大会
◆参加費100円
3/27　19:00 WCCF CUE CUP
◆参加費1000円
※詳細は店舗まで

近畿

大阪府

★セガ ワールド 布施
大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内　☎06-6783-6999
http://www.sega-am.jp/

3/13　18:00 VO4 大会
3/13　18:00 鉄拳5 2on2
3/20　14:00 ムシキング 虫皇杯
◆2on2
3/27　未定 ゾイドインフィニティ ワイルドリーグ
◆未定
※すべて参加費100円、詳細は店舗まで

★KO-HATSU(コーハツ)
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル1F　☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

3/5　19:00 SCNソウルキャリバーⅡ 大会
◆個人戦のポイントランキング
3/5　個人戦終了後 SCNソウルキャリバーⅡ 2on2
3/6　15:00 メルティブラッド 大会
3/12　15:00 闘劇店舗予選&エリア決勝 SFⅢ 3rd
3/19　12:00 ソウルキャリバーⅡ IKUSA外伝 前夜祭3on3
3/20　12:00 ソウルキャリバーⅡIKUSA外伝5on5
3/21　12:00 ソウルキャリバーⅡIKUSA外伝 後夜祭2on2
3/26　12:00 ドン・ぱんちょ杯 サムゼロ無印 2on2
3/27　12:00 ドン・ぱんちょ杯 サム零SP2on2
3/26, 27　終日 ますらおとめ限定フリー対戦会
◆レディース限定フリー対戦会、参加費500円

新潟の『頭文字D』の聖地を知っているか?

新潟の「プレイハウス エリナ」で毎月開催されている「頭文字Dエリナ杯」。世界ランク1位を保持する有名プレイヤーを始め、強者が常連参加しており、同店は昼夜問わず盛り上がっているぞ！

頭文字D エリナ杯　参加費 100円
開催日時 3月19日(土)　19:00から

参加方法
受付は当日18:00まで　定員40名
店舗住所
新潟県西蒲原郡岩室村津雲田640
問い合わせ
0256-82-4541　担当 小川
ルール
トーナメント方式　カード必須
車種は一人2台まで(それ以外の変更不可)
じゃんけんで、妙義 碓氷を除くコースの中から、くじを引いて決める。
その他イベント
「頭文字D」Ver1·2·3すべて稼動中！
エリナ杯のほかに、毎週土曜は「頭文字D」ポイントランキングも開催中！　名物ケンジ君のMCパフォーマンスも必見。

今年の1月のエリナ杯では、「がんばれ新潟」という名目で大会が開かれた。震災の被害にあったプレイヤーも元気に参加していたぞ

HPアドレス
http://www15.ocn.ne.jp/~erina/

『全国猛者探索委員会』発！

今月の猛者たち

大会は格ゲーだけじゃない！

今月の猛者紹介は、「セイタイトー長浜店」で行なわれた『アヴァロンの鍵 弐』の「スターターデッキバトル6 supported by アヴァロンズゲート」を紹介だ！　このイベントは同店を中心に、全国の協力店と行なわれたぞ。アットホームな雰囲気の中、集まった参加者は実に楽しそうだったぞ！　今後もこうしたイベント結果を送ってくれ！

猛者探索委員会切り込み隊長a-ru ッッッ!!

●北海道・東北

■深川 セントラルボウル(北海道)

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル6 セクション1 1/16・12名
優勝:D.K
2位 ミント　3位 レナス

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル6 セクション2 1/16・12名
優勝:バティ
2位 ミント　3位 レナス

●関東地方

■桜の牧 アミューズパーク(茨城)

◇VF4 FT 2on2 1/8・14名
優勝:スマイリーズ／ニャームコ(カゲ)、あおやん(アキラ)
2位 プレステ返せ

◇鉄拳5 大会 1/15・35名
優勝:Jun1(ペク)
2位 チョビ　3位 燃えろ駄駄夢

◇闘劇店舗予選 VF4 FT 1/22・18名
優勝:いちご33%(さつき派)
おも(ウルフ)、YOSUKE(ジャッキー)、左足の魔術師(ラウ)
2位 原エレクト

◇KOF 2002 大会 1/29・10名
優勝:ぽーしし(舞、シェルミー、ユリ)
2位 赤ラモ

■ケアンズ(栃木)

◇アヴァロンの鍵 弐 大会 1/16・16名
優勝:リセリア
2位 プラム　3位 ディアラ

■メッセ102 四街道店(千葉)

◇キカイオー ピノAB7杯 1/9・10名
優勝:KKO(キカイオー)
2位 とおる　3位 ラリ

◇GGXX# 大会 1/14・20名
優勝:shadow(エディ)
2位 モリ　3位 ネコ

◇フライングパワーディスク 大会 1/15・10名
優勝:りょーた(スコット)
2位 まるえ　3位 アッサム

◇ファイターズヒストリーダイナマイト 大会 1/15・10名
優勝:まるえ(カルノフ)
2位 もるい　3位 ウメ弟

◇マジカルドロップ3 大会 1/15・10名
優勝:ウメ兄(サン)
2位 もるい　3位 二号

◇カオスブレイカー 大会 1/21・10名
優勝:JEO (ンシドル、フィーナ、トロル)
2位 遠近　3位 タック凪

◇闘劇直前大会 SFⅢ 3rd 1/28・15名
優勝:ピノAB7 (ネクロ)
2位 タック凡　3位 アロハ

◇KOF 2002 大会 1/29・14名
優勝:キラ(チョイ、ビリー、クリス、キム、裏社)
2位 シリア3　3位 バッジ

◇闘劇店舗予選 SFⅢ 3rd 1/30・12名
優勝:ラオウ軍汚物処理班(ゴウキ、春麗)
2位 忘却ピーナッツ

■ゲームチャリオット 五井店(千葉)

◇五井チャリギルティレディース大会 1/15・12名
優勝:ぽつんこ(紗夢)
2位 キュベ子　3位 玲司

◇鉄拳5 ランダム3on3 1/28・12名
優勝:adidas(フェン)、課長(クリスティ)、バル(ジュリア)

◇Zガンダム DX ランダム2on2 1/29・16名
優勝:ケンニイ(ギャプラン)、マエザワ(シャア専用ゲルググ)

◇五井チャリギルティレディース ランダム大会 1/29・12名
優勝:AYA(紗夢)、キュベ子(ミリア)、椋(ディズィー)

■キャロル 瑞江店(東京)

◇Zガンダム DX 大会 1/7・12名
優勝:鉄拳制裁(ジオ)、モリモ(ゴック)

◇鉄拳5 大会 1/8・12名
優勝:浅野(シャオユウ)

◇GGXX# 大会 1/9・15名
優勝:まつしん(ジョニー)

◇SFⅢ 3rd 1/10・12名
優勝:タナトス(オロ)

◇KOF NEOWAVE 大会 1/15・16名
優勝:DON(リョウ、ギース、社)

◇VF4 FT 2on2 1/16・10名
優勝:ビストン(シュン)

◇Zガンダム DX 大会 1/21・12名
優勝:鉄拳制裁(シャア専用ゲルググ)、モリモ(バイアラン)

◇鉄拳5 大会 1/22・12名
優勝:黒黒(ブライアン)

◇GGXX# 2on2 1/23・14名
優勝:CS(ポチョムキン)、ベル(ソル)

◇KOF NEOWAVE 大会 1/29・17名
優勝:DON(リョウ、ギース、社)

◇VF4 FT 大会 1/30・12名
優勝:チュラレイ(レイフェイ)

■大久保 アルファーステーション(東京)

◇GGXX# 月例トーナメント 1/9・11名
優勝:夢幻(ブリジット)
2位 29Q　3位 タコス

◇Zガンダム DX 2on2 1/23・16名
優勝:赤塩むすり(ギャプラン、シャア専用ゲルググ)
2位 スマ　3位 すたれ

◇VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ 予選 1/30・25名
優勝:用心棒(ブラッド)
2位 羽瑠

■ゲーム ニュートン(東京)

◇SFⅢ 3rd 大会 1/15・16名
優勝:杉山(ネクロ)
2位 にっと　3位 ジロー

◇SFⅢ 3rd 大会 1/29・16名
優勝:にっと(ユン)
2位 タナトス　3位 ラオウ

■ゲーム ラビリンス(東京)

◇闘劇店舗予選 GGXX# 1/10・30名
優勝:けーた霊魂／けーた(紗夢)、レイ(梅喧)、KON(アクセル)

■ファンタジア 茅ヶ崎店(神奈川)

◇Zガンダム DX 2on2 1/23・12名
優勝:エベと仲間達(Zガンダム、ガンタンク)
2位 ネミー

■パソピアード横浜(神奈川)

◇VF4 FT 横濱之乱 1/1・14名
優勝:ちび太(リオン)
2位 横濱ラウ

◇VF4 FT 横濱之乱 1/8・15名
優勝:ばちゃ(アオイ)
2位 ガト

◇鉄拳5 横浜グランプリ 1/9・54名
優勝:No Respect ／はとぅ(ブライアン)、ゆう(フェン)、しょう(仁)
2位 沈まぬ太陽

◇VF4 FT 横濱之乱 1/15・19名
優勝:みなみ(カゲ)
2位 横濱ラウ

◇VF4 FT 横濱之乱 1/29・14名
優勝:でらあきら(アキラ)
2位 ちび太

■ムトス イースト(神奈川)

◇VF4 FT 3on3 1/14・33名
優勝:やらにゃーイカン最終回／ちび太(リオン)、くるみちゃん(ラウ)、でらあきら(アキラ)

◇VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選 1/28・22名
優勝:ジーハー(ブラッド)
2位 でらあきら

●中部地方

■プレイハウス エリナ(新潟)

◇頭文字D3 エリナ杯 1/29・40名
優勝:カズフミ
2位 シュン　3位 ヌッコロシ団長

■ゲームセンター テクノポリス(新潟)

◇闘劇店舗予選 VF4 FT 1/9・23名
優勝:押田・山口・細貝JV ／天心(リオン)、セルフ(ジェフリー)、不動(カゲ)
2位 Nちゃん商事 ザ・ラストバトル　3位 俺の屍を超えていけ

■アミューズメント アズプレス(富山)

◇鉄拳5 大会 1/1・41名
優勝:miya(ペク)
2位 ベキュー　3位 ゲキリレ

◇GGXX# 大会 1/2・11名
優勝:mas(ポチョムキン)
2位 ぴーこ　3位 チーム太郎丸A、ダイナマイト四国

◇RB2 大会 1/2・14名
優勝:ブーロ(双角)
2位 JUMP・T電墨　3位 レタ、ガイラー

◇GGXX# 2on2 1/14・14名
優勝:じゃり(メイ)、SOJ(メイ)
2位 ぽち、いないな

◇鉄拳5 大会 1/15・27名
優勝:みつぞ(スティーブ)
2位 イセ　3位 GEKI

◇GGXX# 2on2 1/19・16名
優勝:シャッフル同盟／ SHIV(ジョニー)、ハリソン(ポチョムキン)
2位 赤いブッパニスト　3位 名無し、三浦ロウAZ支店

◇GGXX# ランバト 12/11・10名
優勝:ぽち(ブリジット)
2位 KEN　3位 ひろひと、でぶくん

◇RB2 2on2 12/5・12名
優勝:JUMP・J ／ JUMP海王(フランコ)、じゃり(香緋)
2位 T.N　3位 仙台ガイルドアカニックス

■アミューズランド ガディス(富山)

◇KOF 2002 大会 1/2・14名
優勝:ハタ
2位 まるやき　3位 紅月

◇KOF 2002 総当たり大会 1/5・10名
優勝:芝姫
2位 カイバン　3位 ハタ

◇月華の剣士 第二幕 1/8・10名
優勝:千々(響)
2位 コジマ　3位 あーる、ナオ

◇餓狼 MOW 大会 1/8・10名
優勝:紅月(ロック)
2位 タッキー

◇SFⅢ 3rd 2on2 1/10・10名
優勝:dir、グロリ組
2位 ベガヲ、ひろひと組

◇KOF 総合バトル 1/15・10名
優勝:タテ
2位 剃　3位 永谷炎

◇KOF'98 大会 1/22・10名
優勝:4号(千鶴、マチュア、クリス)
2位 タクマ　3位 芝姫、ダブル

◇KOF 2002 大会 1/29・10名
優勝:イノケン
2位 ハタ　3位 紅月

●近畿地方

■ネオアミューズメントスペース a-cho(京都)

◇GGXX# 関西ランバト 1/13・80名
優勝:兎丸飛翔(エディ)
2位 N男　3位 R.F

◇VF4 FT ランバト 3on3 1/15・24名
優勝:トーマス軍団／人造人間(ラウ)少年(ラウ)、レオラオ(カゲ)
2位 首キリ死体

◇ZERO3 関西ランバト 3on3 1/16・32名
優勝:オレがアサバソドムだ!／アサバ(ソドム)、TOMA、(ナッシュ)、マジカル(さくら)
2位 ヘルス通い

◇ビートマニアⅡDX 大会 1/23・12名
・7KEYS部門 12名
優勝:SHORNE
2位 GSMX
・LIGHT7部門 10名
優勝:やまぎし
2位 :IZAYOI

◇GGXX# 関西ランバト 1/27・78名
優勝:N男(ヴェノム)
2位 狛　3位 R.F

■ゲームディーノ 阪急茨木店(大阪)

◇鉄拳5 バトルツアー 1/9・12名
優勝:SEE(リー)
2位 森脇　3位 ドギー

◇GGXX# バトルランデブー 1/16・18名
優勝:佐々木(エディ)
2位 たいそん　3位 白T

◇鉄拳5 バトルツアー 1/23・14名
優勝:凹凸(木人)
2位 F郎　3位 ドギー

◇GGXX# バトルランデブー 1/30・18名
優勝:ライムキー(紗夢)
2位 れんだ　3位 ニッカ

■チャレンジャー 関大前店(大阪)

◇ゾイドインフィニティ 大会 1/9・11名
優勝:KING+@(ジェノブレイカー)
2位 ゼニス　3位 STELLVIA

◇鉄拳5 大会 1/15・11名
優勝:ブン(ブライアン)
2位 リーダー　3位 般若。。。。

◇GGXX# 大会 1/22・23名
優勝 :リマンヌ(ジョニー)
2位 カク　3位 アッシ

◇鉄拳5 大会 1/29・10名
優勝 :ブン(ブライアン)
2位 ゴキブリ　3位 KURO

■チャレンジャー 土居店(大阪)

◇Duelling the KOF'98 予選 1/23・18名
優勝 :先鋒全タテ会／のぶ、スコア、小田
2位 FeeL tanna sinn

■チャレンジャー アババ天神橋店(大阪)

◇闘劇予選 GGXX# 1/8・114名
優勝:Bloob type O ／ PC(ソル)、N男(ヴェノム)、Let's(紗夢)
2位 くるす

◇GGXX# 2on2 1/9・32名
優勝:刈る者、狩られる者 ／けだこ(メイ)、コウ(ソル)
2位 エディはいらない　3位 メタラー

◇GGXX#大会 1/29・32名
優勝:アリス(ディズィー)
2位 佐々木　3位 E.N

◇MJ2大会 1/30・16名
優勝:XYZ
2位 です　3位 冬のミルク

■ハイテク セガ アビオン(大阪)

◇ゾイドインフィニティ 大会 1/16・21名
優勝:ジョイまっくす(ライトニングサイクス)
2位 ケロスピ　3位 KING

◇VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選 1/22・26名
優勝:8(ウルフ)
2位 おにっさ　3位 あこがれJacky、湾岸邪鬼

■セガ ワールド 布施(大阪)

◇VO4 大会 1/15・18名
優勝:Free dom ハゲ／ KOS-MOS、テム3
2位 やりなさ　3位 FOX

◇GGXX# 大会 1/16・13名
優勝:ゆめみとゆずゆの教えてJFCver.2 おっしー(エディ)、foooooooorai(ブリジット)
2位 ホワイトリバー　3位 無理キャラは…同じです

◇鉄拳5 大会 1/16・10名
優勝:THE談会代表／玖楼(ジュリア)、ゆらゆら(吉光)
2位 無異空間　3位 ミラコレATの透明の犬としょぼ吉

◇ゾイドインフィニティ ワイルドリーグ 1/29・18名
優勝:FCありがとう／さだよし(アイアンコングPK)、ゼニス(セイバータイガー)、TRICK-SR (ケーニッヒウルフ)
2位 KING

■KO-HATSU(大阪)

◇SCNソウルキャリバーⅡ 大会 1/8・13名
優勝:さるすべ(アスタロス)
2位 ZACK　3位 KYO

◇SCNソウルキャリバーⅡ 大会 1/15・10名
優勝:さるすべ(ラファエル)
2位 自動人形

◇SCNソウルキャリバーⅡ 大会 1/29・11名
優勝:自動人形(ラファエル)
2位 さるすべ　3位 あぶあぶ

◇サムライスピリッツゼロ無印 2on2 1/9・21名
優勝:麦わら(慶寅)、キース(腐れ外道)
2位 やま、ドン・ばんちょ

◇サムライスピリッツ零SP 2on2 1/9・22名
優勝:ヒライ(我旺)・カイ(覇王丸)
2位 ディスタ・タム=リン

◇サムライスピリッツゼロ無印 2on2 1/23・21名
優勝:タム=リン(タムタム)、やま(タムタム)
2位 テル、ドン・ばんちょ

◇サムライスピリッツ零SP 2on2 1/23・22名
優勝:タム=リン(タムタム)、やま(タムタム)
2位 カイ

■三宮 サンクス

◇GGXX# ランバト(火) 1/4・17名
優勝:ルキ(スレイヤー)
2位 AKR　3位 ヲシゲ

◇GGXX# ランバト(土) 1/8・17名
優勝:ブラブラ(ザッパ)
2位 京　3位 神

◇GGXX# ランバト(火) 1/11・16名
優勝:ヲシゲ(ミリア)
2位 タケシ　3位 綾

◇GGXX# ランバト(土) 1/15・17名
優勝:ブラブラ(ザッパ)
2位 タツオ　3位 ススム

◇闘劇店舗予選 GGXX# 1/22・84名
優勝:ティーフ・ブラウ／ヲシゲ(ミリア)、空(エディ)、まさ坊(カイ)
2位 がめんを見たら負けだと思ってる　3位 あぶあぶ

◇闘劇エリア決勝 GGXX# 1/22・12名
優勝:Blood typeO ／ N男(ヴェノム)、Let's(ジャム)、P・C(ソル)
2位 ティーフ・ブラウ

◇サム零SP 関西番付 1/16・40名
優勝:やま(タムタム)
2位 タム=リン　3位 キース

◇VO4 M田杯 1/9・14名
優勝:みかみ(マイザー「γ」)、T,T (景清「風」)
2位 マサ,ちくわ　3位 TEMU,マナ

◇ゾイドインフィニティ 大会 1/15・17名
優勝:ジョイまっくす(ライトニングサイクス)
2位 ソートー倍者　3位 元シュバルツ

●中国・四国地方

■ファンタジスタ(岡山)

◇VF4 FT 大会 1/8・16名
優勝:ごえもん(ジェフリー)
2位 アルマジロ弟

◇サム零SP 大会 1/9・17名
優勝:雨森(半蔵)
2位 ARS！　3位 ほうる

◇VF4 FT 3on3 1/15・24名
優勝:亡命華族／アルマジロ弟(リオン)、椿(ベネッサ)、ボンビボン(アオイ)
2位 梅田ジスタ

◇KOF NEOWAVE 大会 1/16・12名
優勝:魔神(クリス、紫舟、裏社)
2位 OMY　3位 フル

◇闘劇店舗予選 GGXX# 1/23・63名
優勝:ずば抜けてメルヘン／影山(ロボカイ)、つぶ(ザッパ)、阿修羅(エディ)
2位 読んだら殺す

◇VF4 FT B.M.N5on5 1/29・60名
優勝:ファンタジスタスタイル／カンダタ(カゲ)、らんぶらぁ (アオイ)、ぺーんず(ブラッド)、パチもん(ジャッキー)、カタナ(アキラ)
2位 地方のゴミー軍

◇VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ 店舗予選 1/30・13名
優勝:カタナ(アキラ)
2位 そよ風

■プロバックス JOYサンモール(広島)

◇KOF NEOWAVE 1/23・29名
優勝:零々(裏社、クリス、キム)
2位 FAYE WONG

◇Zガンダム DX 2on2 2/6・34名
優勝:たそがれ／カァルマ(シャア専用ゲルググ)、中尉(ギャプラン)
2位 マジアオ

九州・沖縄

■MAHODO (福岡)

◇KOF 九州中国交流会 98団体戦 1/3・48名
優勝:闇○さんパンツはいてないの?
O.Z、イリガイ、M,C
2位 ざめこ

◇KOF 九州中国交流会 2002シングル 1/3・48名
優勝:wish.t@GOE
(ビリー、チョイ、紅丸、キム、ユリ)
2位 スエ　3位 なつみ

◇KOF 九州中国交流会2002団体 1/3・84名
優勝:セクハラ一家とwish.tの変態2000万パワーズ／wish.t、セクハラ四男、セクハラ次男
2位 淫バラ of ジョイトイ

◇VF4 FT 大会 1/8・12名
優勝:ボッキアキラ(ジェフリー)
2位 レオラオ　3位 青チャリ、ルーシー

◇鉄拳5 大会 1/9・12名
優勝:ムタウザー(レイヴン)
2位 チョチョポリス　3位 北九∀☆)巌竜すみ夫

◇闘劇店舗予選 GGXX# 1/16・69名
優勝:モッコリチーム／マツウラ(ソル)、LOX(紗夢)、蒼肉(ディズィー)
2位 猫まっしぐら

◇闘劇店舗エリア決勝 GGXX# 1/16
優勝:モッコリチーム／マツウラ(ソル)、LOX(紗夢)、蒼肉(ディズィー)
2位 ちよちゃん大好き
3位 たつ巫女リアンタカシリコンいいバット

◇GGXX# 2on2 1/8・36名
優勝:マコト(スレイヤー)、いいバット(ジョニー)
2位 LOX、蒼肉　3位 先月ハタチ、来月ハタチ

◇VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ 店舗予選 1/23・17名
優勝:こうちゃ(パイ)
2位 kotobuki　3位 ツッパ

◇SFⅢ 3rd 2on2 1/22・24名
優勝:井上(オロ) 、鈴(春麗)
2位 KAS 、モコモコフ　3位 ゴエモン、山田

■セイタイトー長浜(長崎)

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル6 セクション1 1/16・16名
優勝:クルーザ
2位 ムーム　3位 恥女狩りロビン

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル6 セクション2 1/16・16名
優勝:AKIRA
2位 恥女狩りロビン　3位 コリアーノ

■楽市楽座佐世保店(長崎)

◇ゾイドインフィニティ バトルコロッセオ 1/23・18名
優勝:モリヲ
2位 K-T　3位 TO-KI

◇WCCF 楽市杯 1/23・14名
優勝:エル・ブランコ
2位 松本タカヒロ
3位 ショウリンサッカークラブ、キングブラックSS

■セガレガロ(長崎)

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル6 セクション2 1/16・16名
優勝 フェンリル
2位 ヴィイ　3位 かのぶぅ

今月の猛者紹介！

今月は1月16日に行なわれた、『アヴァロンの鍵 弐』での「スターターデッキバトル6 supported by アヴァロンズゲート」を紹介するぞ。

このイベントは長崎県「セイタイトー長浜店」を中心に、全国の協力店と同時に開催するというもので、今回は北海道の「深川セントラルボウル」と長崎の「セガレガロ」でも行なわれたぞ。

イベントはアットホームな雰囲気で行なわれたので、参加者はみな非常に楽しそうだったのが印象的だったぞ！

セイタイトー長浜店で行なわれたバトルの優勝者、クルーザ氏。自慢のデッキを見てくれ！

みんなで最後に集合しての一枚。写真からもその雰囲気が伝わってくるぞ

ハイスコア
全国集計

1月16日
時点

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています。面数が同じ場合は点数優先。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらいハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

虫姫さま

虫姫さま

特殊連射がマニアック相場を激変

全部門とも、熱い争いが繰り広げられている本作だが、今回は稼ぎに大きな力を発揮する連射装置が開発されたため、スコアが大きく変動している。特に【マニアックモード】はその恩恵に大きく預かった結果になった。

具体的には"中型以上の敵にオプションのレーザーを当てながらショットボタンをタイミングよく押す"という撃ち込みカウンターの増加技を、連射装置で安定させるというもの（ショットボタンの改造は集計ルール上認められている）だ。倍率が最も効率よく増えるタイミングで"ショットを撃つ→止める"を繰り返せるのでスコアが飛躍的に伸びるのだ。

もっとも上位二人のプレイヤーは、元の実力自体が突出しており、仮にその装置抜きにしても下位陣との差がひっくり変えることは無いと思われる。ただし、今後は装置が完備されている店舗でないと、トップ争いに加わるスコアをたたき出せないというのが現実だ。これ関しては、かなり残念というのが正直なところで、今後の集計ルール改正も検討している。

そして、今回から集計の【ウルトラモード】は、やはりラスボス『真アキ』が強くＡＬＬクリアは達成されなかった。

ラスボスの強さは、ボム使用時とミス後の無敵時間を無効化することと、最終形態が放つ弾幕の厳しさによるもの。ただし、一部プレイヤーは既にこの弾幕の対処法を編み出しており、クリアが現実味を帯びてきたのは間違い無い。

次回は「ＩＳＯ」氏の3連続トップ防衛と、【マニアックモード】でのトップ二人の争いに注目したいところだ。

オリジナルモード

TOP SCORE

67,710,417

GFA2-ISO

デイトナⅢ（埼玉）

マニアックモード

TOP SCORE

1,021,720,581

レコたんと同棲生活スタートはいてな～い♡

グッデイ21（東京）

ウルトラモード

TOP SCORE

227,461,225

OAM-Naoki（滅俸）

GAME41（北海道）

ゴールA

4'23"394

ぎるはま㊝隊長㊎㊍

個人申請 ハイテクエンターテインメント アーサー（長野）

ゴールC

4'18"932

ONEUX

個人申請 新宿スポーツランド本館（東京）

ゴールE

4'18"223

旧コースと15面モードも集計希望です

個人申請ハイテクエンターテインメント アーサー（長野）

アウトラン2 スペシャルツアーズ

SEGA PRESENTS OutRun2SP OUTRUN2 SPECIAL TOURS

関東勢スタートダッシュ

前作以上の熱い盛り上がりが予想される本作。集計は新コースの五つと【ハートアタックモード】（コースは問わず）の6部門で集計を行なう。

タイムアタックに関しては前作同様に、"曲がる方向とは逆にハンドルを切ってすぐに戻す"という通称フェイントドリフトを効果的に使って、インを突いていくというのが基本となる。

初回となる今回の集計では「ぎるはま」氏、「ONEUX（おぬう）」氏という、いわゆる関東勢が勢いよくトップ戦線に踊り出たが、今後は前作でほとんど無敵を誇ったゲームプラザ豊中（大阪）のプレイヤー陣、また、佐賀県の「O-TEN」氏、岡山の「おやだま」氏など、多くの強豪プレイヤーの参入が予想される。激戦間違い無しというところだろう。

また、前作で苦渋を舐めた、「ぎるはま」氏をはじめとする"関東勢"対"地方勢"という構図に大いに注目したい。

ちなみに、締め切り後の現在は、最速車種がAコースならGTO250で、B～EコースではF40が主流となっている。しかし、512BBでF40に近いタイムを出しているプレイヤーも存在するようなので、今後の研究次第で逆転する可能性は大いにあり、まだ結論を出すにはいささか時期尚早といえる。最速車種の追求に関しても、今後の展開が非常に興味深い。

サムライスピリッツ零SPECIAL

サムライスピリッツ零 SPECIAL

3'43"14

プチてんし

ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺合同集計

レプリカドッグで固めろ！

今回の集計で、最速キャラがガルフォードに変わっている。その詳細なパターンをプレイヤーからいただいたので紹介しよう。

基本になるのは、レプリカドッグ（強犬）を出すとCPUが固まるということ。そのため『レプリカドッグ→しゃがみ強斬り（またはほかの下段技）』でCPUをハメることができる。

これだけだと、安定して倒せるが時間効率はそれほどよくないので、遠距離立ち強斬りを振って体力を減らしておき、上記でとどめを刺すようにしているとのこと。ただし、ボス前に出現する6キャラの出現テーブルには、今のところ規則性は見付かっておらず、どの敵が出てくるかどうかで大きくプレイが左右されるそうだ。

また、今回のタイムで本作を引退するとのコメントもあった。

サイヴァリア2

PSYVARIAR 2 THE WILL TO FABRICATE

バズタイプ

206,442,000

JES@つのたん洗濯～ボスの残り体力？～

個人申請 セブンアイランド（神奈川）

ラスボスの研究が決め手

近年、家庭用ゲーム機の性能アップは著しく、最新ゲームが比較的早い段階で移植されている。今回の更新は、家庭用にある"当たり判定表示モード"のおかげでラスボスの判定が見た目より前にあることが分かり、張り付きの成功率が上がったことによるもの。

さらに、理論上ではあるものの、ラスボス第二形態の青リング発狂に対してローリング中に張り付くと、ボスにダメージを与えることなく、全弾バズれることが発覚している。もちろん実現するのは非常に難しいことではあるが、これにより以前に比べて大きく理論値アップへつながっているようで、今後は大幅更新も期待できる。

ハイスコア全国集計

HI-SCORE

全国1位スコア

1月16日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	秋名下り	2'55"942	ドモン@香変連	個人申請アルカディア西中島店(大阪)
	碓氷左回り	2'46"072	9・6@MP	イミグランデ 相模原店(神奈川)
	八方ヶ原復路	2'19"578	HOXE	大久保アルファステーション(東京)
バーチャファイター4 ファイナルチューンド	ノーマルモード	2'03"85	桜 爆進王(極太)	ABABA天神橋店(大阪)
	チャレンジモード	34,497	リラックスマニア立浪	ゲームBOX.Q2(愛知)
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX	シングル・ティターンズ	49,757	マスティ	大久保アルファステーション(東京)
	チーム・エゥーゴ	78,595	AJ&ポヒ@いつでも攻める死勢	ゲームスタジオキューブ(東京)
	チーム・ティターンズ	78,713	サク ベイソン金無い説	個人申請Do21(秋田)
テトリス KIWAMEMICHI	チェインカラー	10,477,686	なごみ系UMC(ふにゃっこ)	トライアミューズメントタワー(東京)
	テトリス	10,029,176		
	レベルスター	9,868,470	「テト鬼」コーリャン	ビッグプレイランド(愛媛)
	ラインブレイク	10,368,435		
ザ・ランブルフィッシュ	カヤ	710,740	マッキ上等兵	えの木(高知)
	ヒカリ	1,383,690	プチてんし	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計
	ボイド	780,410	Gigadeen(偽)	GAME'S MILK(京都)
ぷよぷよフィーバー	るんるん	1,021,319	PSP-Y.I	デイトナIII(埼玉)
ポチッとにゃ～	ひとりでポチにゃ～(スコア)	5,224,950	服部	ゲームBOX.Q2(愛知)
新・三国戦紀 七星転生	関羽	4,165,200	AXIOM-DEN	GAME's WiLL(京都)
	呂布	3,475,600		
	張飛	5,094,500		個人申請 ジョイランド堺(大阪)
	趙雲	4,119,100		
	貂蝉	4,171,500		
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプB	423,157,717	あにょにゃ～ん★D.S.エロ王子	個人申請 セブンアイランド(神奈川)
ギターフリークス11thMIX		855,999,950	キタジョウ	ゲームランド おにごっこ(三重)
青春クイズ カラフルハイスクール	運命のハート数	45,180	小夜さよULD	個人申請 ゲームサファリ穂積店(岐阜)
スタートリゴン		809,270	SKM-地上絵㊥	個人申請 プレイハード50津店(三重)
セイギノヒーロー		1,065,170	WITHゾンビ@今までありがとう四JOY	個人申請 LOOP 四日市(三重)
ゴーストスカッド		948,090	WITHゾンビ@〆切り前日某氏960万越	個人申請 GAME OFF 四日市(三重)
翼神	EAGLE	1047京6621兆6037億2464万5770	龍神TSP@マイケッシャ	個人申請 キャッツアイ清田店(北海道)
アウトラン2 SP	ハートアタックモード	3,404	RMD@ロド	クラブセガ紫光(大阪)
カオスブレイカー		487,000	一生、さようなら AAZ	えの木(高知)
ポップンミュージック12 いろは	魂	384,736	CLC	GAME'S MILK(京都)
	彩	388,072		
	祭	390,553		
	童	390,027		
	舞	391,144		
	和	385,748	犬	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計
トライジール		4,952,430	TEN	GAME'S MILK(京都)
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン	C1外回り	2'50"924	BURST@蒼き獅子	イミグランデ 相模原店(神奈川)
カオスフィールド	ジン	144,051,640	耀仔(M&R)ミール/わがまま姫と眠り姫	ゲームUSA(兵庫)
太鼓の達人6		2,766,100	ぷりん@抱擁部スクミ○部門担当	イミグランデ 相模原店(神奈川)

講評

セイギノヒーローは『敵の素点＋コンボ数×10』というスコアシステムのため、コンボつなぎが最重要。ボス戦ではコンボ数が表示されるがスコアは加算されないため、タイムボーナス狙いとのこと。初集計である今回、いきなり全面フルコンボ、最終面ボス最速逮捕という内容のスコアがたたき出されています。

ゴーストスカッドは、TR14使用でのスコア。イベントを良い判定で成功させるのはもちろん、命中率を稼ぐためにダブルを最優先していくのがポイント。これは命中率ボーナスが100％以上用意されているためで、2面では119％を取っているとのことです。

ポップンミュージック12いろはは「CLC」氏がスタートダッシュに成功といったところか？ また、全部門独占に待ったをかけたモンキーハウス本館のプレイヤー、「犬」氏の今後にも注目！

翼神は1部門のみという、ちょっと信じられない申請の少なさに唖然。3面ボスまでは粘って勲章を稼いで倍率を上げ、それ以降は瞬殺してタイムボーナス狙いという方針はこれまでのシリーズと同様ですね。

テトリス キワメミチですが、【テトリス】モードのレベル1000以降の難しさは、トッププレイヤー陣でもどうにもならない模様。【ラインブレイク】も40面中27面クリアまできましたが、『1コインクリアは人間には絶対にムリです……』とのコメントがされていました。

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナーあてに送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。

※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX（03-5433-7212）でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂大往生　集計部門（キャラ・コースなど）：ひたすらモード
スコア（タイム）：1,192,296
面数：3周目5面　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）
備考：うさぎ＝MkⅡ使用　残機×0　連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日：2003年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが無いので、できるだけ残機をつぶして稼ぎました。
永パ防止キャラのキツネが出ても、気合いで避けています。
点効率は1周クリア時……約30,000万
2周クリア時……約80,000万です
名前　あるかでぃあん三軒茶屋店
電話　03-5433-○×△□
住所　東京都世田谷区若林1-18-×△□
スコアネーム（最大20文字）：ARC207@R1校
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　蟹渡 将司
このほかに個人申請がある場合　●申請方法と申請枚数　□ハガキ（　　）枚□FAX（　　）枚

← 個人申請ハガキ記入例

太鼓の達人4		1,806,700	菜何時圧 途塽羅有馬遷＿¦⌐¦○	個人申請 プラボ鶴見店（神奈川）
太鼓の達人3		1,733,260	夜'z（ないつ）@旧作を求めて三千里	個人申請 プラボ鶴見店（神奈川）
ソウルキャリバーⅡ	サバイバル	49人	ERO@で、出るよタリムたん…クッ！	グッデイ21（東京）
ギルティギア イグゼクス	スレイヤー	30,508,400	後半ボロクソにされた僕は明らかに負けです	えの木（高知）
ボーダーダウン	6B	312,968,640	YOH	グッデイ21（東京）
	6C	375,567,900	SRA-はっしー	
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプA	3,152,610,270	HFD	個人申請 ゲームインファンファン藤沢店（神奈川）
餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルブス	ケビン・ライアン	3,778,200	♪ずっと〜ずっと〜憧れている〜♪	ハイテクセガ盛岡（岩手）
	マルコ・ロドリゲス	3,787,800	成人記念。ヘレティックうー	
	牙刀	4,024,000	愛佳の初めて記念♡ヘレティックたかあき	
式神の城	ふみこ	5,591,578,380	二番の男@ローゼン2期&水銀燈様復活希望	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	玄乃丈	5,119,343,650	ACF	GAME'S MILK（京都）
ライデンファイターズ2	ヘルダイバー	118,207,200	SOF-WTN	デイトナⅢ（埼玉）
ストライカーズ1999	X-36	3,498,400	ぽんぽこたぬきさん	個人申請 セブンアイランド（神奈川）
ストリートファイター ZERO2	ロレント	4,821,400	VAP氏に感謝！格ゲー 2コ目 T.B	デイトナⅢ（埼玉）
ナムコクラシックコレクションVol.1	マッピーオリジナル	479,360	Y.F	個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）
	マッピーアレンジ	3,812,290		
ガンバード2	バルピロ	4,799,300	三茶鮫	グッデイ21（東京）
ストライカーズ1945Ⅱ	フォッケウルフ	3,244,400	D.I	ゲームプラザキューティ（大阪）
スーパーストリートファイターⅡX	ケン	3,778,000	さみだれ㊕烈風静流桜 RMN？-CYK-経	ゲームファクトリーマグマ川越店（埼玉）
F/A	ストレート	2,075,300	HYAKU-さめじま会長（TTJ）	ABABA天神橋店（大阪）
ストリートファイターⅡ'ターボ	バイソン	1,545,400	鹿児島実業伝説の英雄城&前園	ABABA天神橋店（大阪）
龍虎の拳2	ユリ	3,308,232	蒙王龍拳虎軍父 CYR-TSU	GAME41（北海道）
ウルトラマン倶楽部		2,073,700	みな様今度も行くの SKM-地上絵㊎	個人申請 プレイハード50津店（三重）
ダライアス	Xゾーン	6,582,120	HRG-ひろりん	トライアミューズメントタワー（東京）
イグジーザス		7,080,710	下河塾 塾長AYA!!	個人申請 JAMBO（東京）

お詫びと訂正

●アルカディア3月号・No.58のハイスコア全国集計（182ページ）に掲載した『機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX』【シングル・エゥーゴ】のスコアは以前のスコアを更新していませんでした。下記のように訂正するとともに、関係者各位、読者の皆さまにお詫び申し上げます。

正	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX	シングル・エゥーゴ	57,546	オカーン ミィ	個人申請 AmusementStage PoPy（新潟）
誤	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX	シングル・エゥーゴ	51,521	スマタポポヒ@つながらない（汗）	ゲームスタジオキューブ（東京）

新・三国戦紀 七星転生はご覧のとおり「DEN」氏が5部門を制覇。【趙雲】で4万点差に迫ったプレイヤーが影に居るなど、今後の展開が楽しみになってきました。コンボがスコアに与える影響が大きい本作ですが、まだまだ新たな発見がありそうです。

青春クイズ カラフルハイスクールは電源パターン不使用で、普通に回答しての更新となっています。問題を連続して正解する、会話選択肢でハートが上がるものを選ぶ、ということ以外は特別なことはしていないようです。同じプレイ内容でも、ハート数の上昇具合にバラツキがあることに関しては、いまだにその理由は不明とのことです。

常に動きがある**ボーダーダウン**戦線は「はっしー」氏が新パターンを引っ提げて復活。最終スコア争いがますます混迷を極めてきました。

ガンバード2では、【バルピロ】がついに今回が初めてのノーミスノーボム達成。全体の中でもかなり強いキャラなので、ほかのキャラ並みの相場510〜520万点に並ぶのも不可能ではない？

ストリートファイターZERO2の【ロレント】は、開幕歩き→オリコン発動→即死オリコンで残タイム96秒や95秒を取るという新世界に突入しています。本作では残タイムによって体力ボーナスに倍率がかかるため、これまでは90秒（3万×5）だったものが95秒（3万×10）になり、点数効率も大幅にアップしたというわけです。「VAP氏に感謝」とありますが、スコアを出したのは「VAP」氏本人です。

ハイスコア全国集計

1月17日時点

HI-SCORE

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。今回初登場となるドリームタウン二見店は、対戦格闘が盛り上がっている店舗。スコアの伸びに期待するとともに、今後のジャンルの広がりにも注目したい。

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	33,302,767	ノーミスとか無理弐号@穴ウメ	ALL 残2
2	虫姫さま（マニアック）	138,050,939	上手い人来ないかな…	ALL 残3
3	虫姫さま（ウルトラ）	60,467,045	ようやく5面 MJN-T.Y	5面
4	ポップンミュージック 12 いろは（祭）	345,056	MJN-T.Y	ALL
5	ポップンミュージック 12 いろは（舞）	347,618	ここだけIR参加人数が多いのはナゼ？	ALL

ハイテク セガ 盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（マニアック）	327,900,293	怒蜂萌往生 アキたんハァハァ編	ALL 残2 連付
2	虫姫さま（オリジナル）	43,072,686	FH-X4 Bridgetjäger	ALL 残3（泣）連付
3	虫姫さま（ウルトラ）	30,712,699	あなうめ	4面中ボス 連付
4	サイヴァリア2（シューティング）	52,548,700	DIA	ALL
5	テトリス T･A PLUS（マスター）	9'50"93	0.7秒伸びいらね	ALL S7緑 ST銅 SK銀

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	54,696,036	ダイナマイト	ALL 残×4 ラスボス1ミス
2	虫姫さま（マニアック）	119,200,595	（しっこく）2	ALL 残×3
3	ミスタードリラーグレート（インド）	247,940	ゆうえんちくじら	ALL
4	ミスタードリラーグレート（アメリカ）	480,515	博士と助手	ALL
5	ミスタードリラーグレート（宇宙）	1070m	夜はあいてるの？	

西千葉スターダスト

千葉県千葉市中央区春日2-25-4 ☎043-244-9721

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	67,403,722	Clover-YMN	ALL 連付
2	虫姫さま（マニアック）	947,864,698	Clover-TAC あみだがみね行き	ALL 連付 1ミス
3	虫姫さま（ウルトラ）	19,503,735	スコア募集中	3面 連付
4	マーベルランド	1,660,630	0点君	ALL
5	V･V	3,618,460	Mr.ヴイファイブ（クリアできません）	2-1

ゲームセンタードリーム&DOWN TOWN合同集計

☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック 12 いろは（舞）	378,071	ケンシロウ	ALL NORMAL（DOWNTOWN）
2	ビートマニア･ザ･ファイナル（MIXTURE）	4,020	ASKA	ALL HS3（DOWNTOWN）
3	虫姫さま（オリジナル）	65,314,849	白熊3号	ALL ノーミス 連付（DREAM）
4	虫姫さま（マニアック）	376,153,954	NSX	ALL 連付（DREAM）
5	虫姫さま（ウルトラ）	125,811,383	シューティング引退済	5ボス 連なし（DOWNTOWN）

アミューズメントパーク スガイ

北海道釧路郡釧路町木場1-3-1 ☎0154-39-5151

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	209,985,018	クリア見えたかも。て	2-5 2-4ボスで2回抱え死に
2	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプB）	175,388,590	ロドリゲスクマ牧場	2-3 対策見えません.
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（WORLD）	5,718	GUSHA	ALL 2538-642-70-4-8
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（TRANCE）	7,593	GUSHA	ALL 3422-749-83-21-32
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（HYPER）	7,983	GUSHA	ALL 3681-621-18-1-9

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	テトリス極道（テトリス）	10,029,176	なごみ系UMC（ふにゃっこ）	LEVEL 1058
★	テトリス極道（チェインカラー）	10,477,686	なごみ系UMC（ふにゃっこ）	LEVEL 1058
3	トライジール	4,825,380	白い変人ブラック	ALL
★	ダライアス（Xゾーン）	6,582,120	HRG-ひろりん	ALL 連付 A-C-E-I-M-S-X
5	ジャイロダイン	9,999,990	くまいたけし	

デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	虫姫さま（オリジナル）	67,710,417	GFA2-ISO	ALL 連付 5面中ボスが残念
★	ぷよぷよフィーバー（るんるん）	1,021,319	PSP-Y.I	ALL
★	ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	118,207,200	SOF-WTN	ALL 連付 2P側
★	ストリートファイターZERO2（ロレント）	4,821,400	VAP氏に感謝！格ゲー 2コ目 T.B	ALL 連同付 P×15 96×2 95×7 アドン-15万
5	TATSUJIN	35,480,400	D3S	ALL 連付 23-2で閉店 完全1人プレイ12時間

GAME 41

北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F ☎011-751-9772

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5（タイム）	1'06"55	15,000円落ち	ALL 連付 ポール
2	虫姫さま（オリジナル）	65,029,631	CANダイナマイト 大晦日スペシャル	ALL 連付 S使用
★	虫姫さま（ウルトラ）	227,461,225	OAM-Naoki（減俸）	5面 連付
4	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	418,066,858	ケ●マンサンバ お前等にやられた！	ALL 残 ×6 2.37
5	雷電	10,000,000+α	OAM-MRX㊊	3-6 連付 2P側

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（MYSTIC）	5,456	きょうおん	ALL
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（TWILIGHT）	6,033	きょうおん	ALL
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（EURO）	5,898	きょうおん	ALL
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（CLUB）	5,805	きょうおん	ALL
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（J-POP）	4,754	きょうおん	ALL

ゲームファクトリーマグマ 川越店

埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	3,778,000	さみだれ＠烈風静流桜 RMN？-CYK-経	ALL R47 爪×4 4-3-0 連付
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	389,402,411	FLK-だいすけ	2周ALL 1周2.35億
3	サイヴァリア2（バズ）	170,478,100	OZN-ENST@ 弟子さんJさんthx	ALL ラスト風車で終
4	虫姫さま（オリジナル）	64,218,036	ERT上尾人	ALL 来月6500万…？
5	虫姫さま（マニアック）	292,563,166	VT-KAK@ 稼ぎ方知りません。	ALL

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5（タイム）	1'55"91	FEN担当	ALL ポール
2	鉄拳5（タイム）	1'58"88	FEN担当	ALL 仁
3	虫姫さま（オリジナル）	62,787,869	予選通過？ TGA-KH	ALL Sタイプ
4	虫姫さま（マニアック）	286,436,282	TGA-P4U 君に萌えなかった（棒	ALL Wタイプ
5	ドラゴンブレイズ（ロブ）	1,206,100	しんの勇者並によくしぬけーはち	2-1

ゲー事典 ■GAME 41 http://game41.web.infoseek.co.jp/■ハイテク セガ 盛岡 http://www.sega-am.jp/ ■ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レジャーパレス（北海道）**
畑店長（日本一最高齢の店長80歳）、長い間お疲れさまでした。

●**GAME 41（北海道）**
CYR-TSUさん遠征ありがとうございました。
今度は駐禁に気を付けてください。by㊠

●**アミューズメントパーク スガイ（北海道）**
当店はアリコのCMではありません。by㊠

●**ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉県）**
昔はビデオ中心のゲーセンが二桁はあったんですよね…川越。今では残り少なくなってしまいましたが、当店はまだ頑張ります！ by『閃光の輪舞』を対戦台で入れたい店長

●**トライアミューズメントタワー（東京都）**
『テトリス ザ・グランドマスター3 テラーインスティンクト』入荷します！ 金曜日は『アウトラン2スペシャルツアーズ』100円で2クレジットサービス中です。全コースモードが超お得ですよ～。

●**グッデイ21（東京都）**
この場を借りて営業時間変更のお知らせ……。3月1日から土日祝祭日も午後1時からの開店となります。よろしくお願いします。

●**大久保アルファステーション（東京都）**
当店では毎週月曜日に2F、B1フロアのオールドゲームの入れ替えを行なっております。平均で2～3タイトルを毎週入荷しています。BBSでもリクエストを募集しています。

●**中野ロイヤル（東京都）**
『メルティブラッド アクトカデンツァ』入荷いたします！ ぜひ遊びに来てください。『スパⅡX』の対戦も盛り上がっています！ ご来店お待ちしております。

●**ゲームスタジ オキューブ（東京都）**
『ドラムマニアV』入荷しました！ 『鉄拳5』も絶好調稼働中!! 今後も新作が続々入荷予定です。お楽しみに～。

●**マットマウスパートⅡ（神奈川県）**
『メルティブラッド アクトカデンツァ』入荷予定です。これが載るころには……。

●**ゲームコンドル 駒形本店（静岡県）**
春の気配が見え隠れする時期ですね。毎週日曜日にはゲーム大会、各種サービス台ありますので、あたたかな陽気に誘われてコンドルに遊びに来てください！ byスタッフ一同

●**ゲームブルース（岐阜県）**
近日、『鉄拳5』のでっかい大会やります！ 兄弟店のゲームベガ、ゲームピコ、サファリ穂積店、サファリ鵜沼店、そして当店ブルースで予選を行ないます。詳しくは各店の告知ポスターにて！ 電話でのお問い合わせでもOK！

●**ゲームBOX.Q2（愛知県）**
『雷電Ⅲ』が楽しみです。

●**ゲームハウスピットイン（愛知県）**
当店では『鉄拳5』の対戦が盛り上がっています。『麻雀格闘倶楽部3』と『MJ』も好評稼働中です。やりたいと思ったらピットインへどうぞお越しください。

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	16,824,500	御満連合軍2号X68 俗物ってなーに???	ALL ABC押し 鳥278万 予1150万ぐらい 6面1ミス
2	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	13,503,370	ばるち	ALL
3	紫炎龍	22,649,450	SYG	ALL 残3
4	スーパー上海（クエスト）	75,100	山本	ALL
5	エスプガルーダ（アゲハ）	18,958,030	ANA-梅	5-2 ラスボス 5機設定

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（ミュー）	34,675,010	KTZ	ALL 連付
2	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	1,838,409,250	つかさちゃんと空飛ぶギロチン	ALL EX 緋蜂 ノーミス
3	虫姫さま（マニアック）	274,980,332	レコたんVSつかさちゃん	ALL 残0 Wショット
4	頭文字D Arcade Stage Ver.3（秋名下り（雪））	3'24"748	ミルクさん	ALL BNR32
5	頭文字D Arcade Stage Ver.3（秋名上り（雪））	3'34"033	ミルクさん	ALL BNR32

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ボーダーダウン（6B）	312,968,640	YOH	ALL 連付
★	ボーダーダウン（6C）	375,567,900	SRA-はっしー	ALL 連付
★	ガンバード2（バルピロ）	4,799,300	三茶餃	ALL 連付 初ノーボム
★	ソウルキャリバーⅡ Ver.D（サバイバル）	49人	ERO@で、出るよタリムたん…クッ！	タリム
5	虫姫さま（オリジナル）	67,308,518	タケユキです…。腰痛が治りません!!	ALL 連付

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F ☎0584-82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（マニアック）	43,523,509	T.T様感謝@ピットインのMATSU	
2	虫姫さま（マニアック）	52,771,335	A	
3	鉄拳5（タイム）	4'20"06	(・∀・)	ブライアン
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ（シングル・エゥーゴ）	18,587	シャア	ALL 地:Zハイメガ 宇:Zビーム
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ（チーム・エゥーゴ）	18,733	クワトロ・バヂーナ カミーユ・シタン	#8 地:ガンダムハンマー 宇:ガンダムハンマー、バズ

ゲームスタジオキューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5	60WINS	じゅんじぃ～	ALL ポール・フェニックス
2	鉄拳5（タイム）	4'03"58	じゅんじぃ～	ALL ロジャー
3	鉄拳5（タイム）	4'03"80	のーねいむ	ALL 三島一八
4	鉄拳5（タイム）	4'14"81	のーねいむ	ALL ニーナ・ウィリアムズ
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX（チーム・エゥーゴ）	78,595	AJ&ポヒ@いつでも攻める死勢	ALL Zガンダム・ガンタンク Fルート

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D Arcade Stage Ver.3（八方ヶ原復路）	2'19"578	HOXE	ALL MR-2 晴
2	頭文字D Arcade Stage Ver.3（八方ヶ原往路）	2'21"154	はいど(ぉ	ALL 86T 晴
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX（シングル・ティターンズ）	49,757	マスティ	ALL シャア専用ゲルググ
4	スパルタンX	1,197,650	先代の太陽さんに捧ぐYAM	7-1
5	戦国エース（アイン）	1,431,200	ZY520	2-7 連付

ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	66,824,728	本業に戻ります	ALL 残×5 B×0
★	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（チャレンジモード）	34,497	リラックスマニア 立浪	ALL ルート1 ジェフリー
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴvsティターンズDX（チーム・エゥーゴ）	78,280	ヒビキ（Q2天草） K助	ALL Fルート 地・Zガンダム×2 宇・Zガンダム×2
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX（チーム・ティターンズ）	74,827	ヒビキ（銀牙） K助	ALL Fルート 地・ジオ・ガブスレイ 宇・ジオ・ガブスレイ
5	ガンバード（バルナス）	2,211,800	神戸ラーメン	ALL 列車あり ゴーレムなし

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（ノーマルモード）	3'08"13	磯野カツオ	ラウ ver B
2	ビートマニア・ザ・ファイナル（THE FINAL）	2,501	レイドリック	
3	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	8,585,171	りえちゃん	1-6 あべさん来て下さい
4	虫姫さま（ウルトラ）	35,817,584	穴埋め	連なし S4まで
5	虫姫さま（マニアック）	553,138,745	E・・か?	連付 ALL 残3 S4 -4千万 S5中後 14万から

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2 ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城（ふみこ）	5,591,578,380	二番の男@ローゼン2期&水銀燈様復活希望	ALL 予11.2›48.8
2	虫姫さま（オリジナル）	67,175,024	(´д`u) ふみこ使いの下僕	ALL
3	虫姫さま（ウルトラ）	61,036,526	穴うめ	5面 真アキまで
4	グラディウスⅣ（6番装備）	3,981,400	OSUメイ太郎	7-4
5	ヘクシオン（スラッシュ）	240,154	穴ウメ	イージー設定 Lv57 ライン232

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ゲー事典
■マットマウスパートⅡ http://www13.ocn.ne.jp/~matmouse/index.html ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/
■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html ■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/

●天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館(愛知県)
全国から遠征のお客さまありがとうございます。いつも80台以上のレトロゲームが皆さまをお待ちしています。他店では遊べない『ダライアス』3画面や『ダライアスII』2画面、『ロストワールド』、『怒』もあります。

●ハイテク セガ 豊田(愛知県)
レトロゲーム常設20台のお店です。基板リクエスト受付中です。あなたの思い出のゲームのリクエスト、待ってます。現在のラインナップは当店HPをご覧ください。

●アミュージアム草津(滋賀県)
音ゲーが特に人気の当店ですが、『麻雀格闘倶楽部3』や『鉄拳5』も好評稼働中です。しかしスコアは、あいかわらず『IIDX』だけ……。スコアラーの方、ぜひ当店まで。

●GAME'S MILK(京都府)
GYO先生、UKA先生、ご来店ありがとうございました。次回はスコア申請もヨ・ロ・シ・ク!!

●ゲームプラザキューティー(大阪府)
なぜか『キャリバーII』対戦台復活! 家庭用でモンモンとしてた人はぜヒに。合い言葉は「ドゥームなんざ、裏拳でバッキン1発ボコよっ!?」

●ゲームストリート ミルカトル加納店(和歌山県)
ミルカは滅びんよ! 何度でもよみかえるさ!! 目が~ 目が~!!

●ドリームタウン二見店(兵庫県)
『麻雀格闘倶楽部3』、『MJ2』が100円になりました。また、今なら『鉄拳5』の対戦歓迎中! スタッフに対戦を申し込むべし! 100円2PLAYの機械もたくさんあるので、ぜひ遊びに来てくださいね。

●西条プラザゲームコーナー(広島県)
sicksさんクロベガさん新年早々ご来店ありがとうございました。今年もPGは大会盛りだくさんでお送りします。どうぞよろしく!! byやん。

●えの木(高知県)
『MJ』入荷しました。廃人もほどほどにしてください。 byギルティの対戦者募集中!! by社長

●遊道楽箱崎店(福岡県)
ということで、この号が出るころには閉店しているハズです。長らくのご愛顧ありがとうございました。遊道楽箱崎店先生の次回作にご期待ください。

●ゲームスポット大橋(長崎県)
今、『鉄拳5』の対戦が熱く盛り上がっています。『麻雀格闘倶楽部3』も絶好調です!! 『ドラムマニア』も最高!! 新しいゲームからオールドゲームまで、品数豊富でとても楽しめます!! ぜひ、1度来てください。

●スポラ九品寺&ショールーム合同集計(熊本県)
『バトルガレッガ』(50円で2プレイ、筐体2台)、『虫姫さま』(50円1プレイ連付)、『サムライスピリッツ零SP』(50円2プレイ、対戦台、闘劇配置)にて、好評稼働中です。 byショールーム

●プレイシティ中央町店(鹿児島県)
今年度からイベントや大会をどんどん行なっていきたいと思いますので、店内のPOPなどをチェックしてみてください。また、最近スコアラーの方が少なくなってきたので、我こそはという方を募集中です。 by 店員T-1号

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)
まだ寒い日が続いております。こんな日はあたたかなゲーセンでまったりと『ドラムマニア』をプレイしましょう。運動不足も解消されてイイ感じ。闘劇予選に参加される皆さんを応援していますよ。

ドリームタウン二見店
兵庫県明石市二見町西二見89-7 兵庫二見ビル 1F ☎078-941-5763

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5（タイム）	3'48"68	まけいぬYoshi	ALL ポール
2	鉄拳5（タイム）	3'59"70	まけいぬYoshi	ALL デビル仁
3	鉄拳5（タイム）	4'12"63	サクラ	ALL 風間飛鳥
4	鉄拳5（タイム）	4'17"68	QQQ	ALL 三島一八
5	鉄拳5（タイム）	4'20"81	明日香	ALL ニーナ

アミュージアム草津店
滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンクスエア内 ☎077-554-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（WORLD）	5,647	KZ	ALL
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（TRANCE）	7,527	KZ	ALL
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（HYPER）	7,777	KZ	ALL
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（V.A）	5,577	KZ	ALL
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（SELECTION）	7,955	KZ	ALL

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5（タイム）	3'54"85	レイプリス	ALL
2	カオスブレイカー	390,500	AAA	8面
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	236,000	K・H	ALL
4	カプコンファイティングジャム	1,477,600	♪♪♪	ALL デミトリ、ガイ
5	バーチャファイター4ファイナルチューンド(ノーマルモード)	3'41"66	ROBIN	ALL Ver.B カゲ

ゲームスポットハロウィン
島根県出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5（タイム）	2'09"38	CXC（花のアスカ組）	ALL クマ
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（EURO）	7,090	SRY	ALL
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（CLUB）	6,867	GEN	ALL
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（VARIETY）	4,438	GEN	ALL
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（MYSTIC）	7,433	SRY	ALL

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5（タイム）	2'04"38	KFI-KSP	ALL 花郎
★	ポップンミュージック 12 いろは（舞）	391,144	CLC	ALL
★	トライジール	4,952,430	TEN	ALL ノーマル機 2P側
★	ザ・ランブルフィッシュ（ボイド）	780,410	Gigadeen（偽）	ALL
★	式神の城（玄乃丈）	5,119,343,650	ACF	ALL

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館
愛知県西尾市高砂町41番地 ☎0563-56-7953

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルトプラス	1,720,750	阿久津-東京都墨田区AC斉藤千和のファン	ALL 残り4
2	ロードランナー 魔神の復活	9,999,990	・F・静岡県浜松	3周目21面（R81）
3	ドギューン!!	3,577,520	T.H北海道釧路	11-9
4	グラディウス	10,000,000+α	K.K 市内	21-1
5	ダライアス	4,184,780	ITO	A・B・D・H・M・R・X 3画面筐体

西条プラザゲームコーナー
広島県東広島市西条西本町28-30 ☎082-423-4130

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（美作 いろり）	10,999,280	Mr.	5面
2	V・V	4,702,550	PRGO	2-3
3	怒首領蜂大往生（タイプA）	201,968,850	PRON	2-3 EX強化
4	ドラゴンブレイズ（クエイド）	1,174,900	POGN	1-7
5	怒首領蜂（Aタイプ）	80,077,530	ORGN	2-5 レーザー強化

ABABA天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（ウルトラ）	189,730,760	俺の今の精一杯です。	5面 連付
★	バーチャファイター4ファイナルチューンド(ノーマルモード)	2'03"85	桜 爆進王(極太)	ALL ラウ
3	テトリス・ザ・グランドマスター	9'25"31	MED	GM
★	F/A	2,075,300	HYAKU-さめじま会長(TTJ)	ALL 連付
★	ストリートファイターII' ターボ(バイソン)	1,545,400	鹿児島実業伝説の英雄 城&前園	ALL 連同付 爪×3 D×6

ハイテク セガ 豊田
愛知県豊田市深田町1-65-1 ☎0565-26-6777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	40,228,026	YAT	ALL 残3
2	ダライアスII（上Vゾーン）	3,311,110	えねみ	ALL 3画面
3	ダライアスII（Wゾーン）	3,416,670	えねみ	ALL 3画面
4	魔法大作戦（ミヤモト）	1,863,950	YAT	2-3 連付
5	エイリアンVSプレデター	4,952,800	EHE	ALL 残1 シェーファー

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	2,053,600	とりあえずね。AAZ	ALL ロックマン
★	カオスブレイカー	487,000	一生、さようならAAZ	ALL バーバリアン
★	ザ・ランブルフィッシュ（カヤ）	710,740	マッキ上等兵	ALL 連同付
★	ギルティギア イグゼクス（スレイヤー）	30,508,400	後半ボロクソにされた僕は明らかに負けです	ALL 連同付
5	麻雀格闘倶楽部	人和	なべ	ALL 半荘東二局 AIリーグ

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	2,717,100	HYAKU-KIK	4-9 B-TYPE
2	達人王	4,001,570	通天閣な人	3-5ボス
★	ストライカーズ1945II（フォッケウルフ）	3,244,400	D.I	ALL あと7万くらい?
4	虫姫さま（ウルトラ）	199,523,525	がっきー	5面裏ボス
5	斑鳩（イージー）	2,497,840	TARO	ALL 2ミス

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F ☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギターフリークス 11thMIX	855,999,950	キタジョウ	ALL スタンダード
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（TRANCE）	7,428	UG3	HS-3
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（SELECTION）	7,957	UG3	HS-3
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（CORE）	8,971	CAVE	HS-3
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（TWILIGHT）	7,482	UG3	HS-3

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈2005年2月20日以降の最新ルール（2005年3月21日(月)締切分）〉

●beatmania IIDX 11 IIDX RED……EXPERT COURSEを【J-POP、VARIETY、CLUB、EURO、TWILIGHT、MYSTIC、WORLD、TRANCE、HYPER、V.A、SELECTION、CORE】のコース別にシングルプレイのスコアで集計します。※カードの使用の有無は問いません。
■工場出荷設定【DIFFICULTY LEVEL：4：MEDIUM、STAGE：3（+1）】

●鉄拳5……キャラ別にタイムで集計します。集計部門は【レイヴン、アスカ、フェン、ジャック5、ジン、ファラン、シャオユウ、ジュリア、クリスティ、レイ、スティーブ、ニーナ、カズヤ、リー、ポール、ロウ、キング、マードック、ヨシミツ、ブライアン】の20部門です。※カード使用の有無は問いません。
■工場出荷設定【Difficulty level：MEDIUM、Fight count：1P game：2、Life bar：1P game：NORMAL、Guard damage：OFF、Neutral guard：ON、Round time：60】

●OutRun2 スペシャルツアーズ……アウトラン2SPコースのゴール【A～E】の5部門をタイムで、【ハートアタック】をスコアで集計します。
■工場出荷設定【DIFFICULTY LEVEL：NORMAL】

●セイギノヒーロー……一人用プレイを【スコア】で集計します。
■工場出荷設定【DIFFICULTY LEVEL：4：MEDIUM、LIFE：3】

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけの
ゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、
それがハイスコア店舗だ。

ハイテク セガ 盛岡

- 住所：岩手県盛岡市大通2-6-11
- TEL：019-623-2562
- URL：http://www.sega-am.jp/

新作ゲームとスコアラーが常に不足している当店ですが、地味にスコア環境だけは少しずつ良くなっております。一部基板はビデオ撮りが可能になっておりますので、気軽にお問い合わせください。今当店のスコアラーになると、もれなく開幕1軍ローテ入りの特典が……。

ドリームタウン二見店

- 住所：兵庫県明石市二見町西二見89-7 兵庫二見ビル 1F
- TEL：078-941-5763

はじめまして！ ドリームタウン二見店です。UFOキャッチャー、『MJ2』、『麻雀格闘倶楽部3』など、すべて1PLAY100円となっております！ ビデオゲームは一部2PLAY100円！ 最新機種も多数ありますので、ぜひ遊びに来てくださいね。お待ちしております。

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	50,533,408	ESP-TAU	ALL
2	虫姫さま（オリジナル）	39,780,584	RGV	ALL
3	虫姫さま（オリジナル）	7,117,655	D.D.D.	5面
4	虫姫さま（マニアック）	277,449,997	AO	ALL
5	ブレイカーズ	5,693,800	BBB	ALL

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市[illegible]5-4-62 ゲームプラザショールーム 熊本県熊本市九品寺5-10-15 スポッ九品寺 ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ザ・ランブルフィッシュ（ヒカリ）	1,383,690	プチてんし	ALL 連付 オ ヒル×2 グリード×2 P×7 カヤ終了時104万
★	サムライスピリッツ零 SPECIAL（タイム）	3'43"14	プチてんし	ALL カ.フォート 同付 6人目終了時 1'47 兵どもが夢の跡
3	虫姫さま（オリジナル）	66,031,523	ガレッガ入荷～Y.S.333	ALL ノーミス W-Power
4	サムライスピリッツ零 SPECIAL（タイム）	4'25"82	ピエール鳩^^	ALL シャルロット 同付 クリスマス記念
5	マジックソード	3,867,461	WSM-NOB	ALL 仲間無し 連同ボタン無し

モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 モンキーハウス本館 福岡県筑紫野市 [illegible] サブカルチュア ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城II（小夜）	6,120,191,300	QMA2にハマりすぎの廃人	ALL Ⓢ
2	メタルスラッグX	6,500;350	ゴースト骨塚	ALL Ⓢ
3	バトルサーキット（エイリアングリーン）	37,423,400	仕事のせいで毎日できんG M.C.DUO	ALL 1ミス(笑 チンカス M
4	虫姫さま（マニアック）	506,564,517	WSM-F.K	ALL 連付 Ⓜ
5	ロードランナー 魔神の復活	3,912,500	二代目 神森天兵	105面クリア Ⓜ

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5（タイム）	4'17"53	BBB	ALL ボール
2	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（ノーマルモード）	4'04"70	FOX	ALL シュンディ
3	デモリッシュフィスト	23,334,200	MOG	St6 アンデッド
4	機動戦士ガンダム 連邦VSジオン（ジオン）	18,752	ヒロ	ALL シャアゲル
5	機動戦士ガンダム 連邦VSジオン（チーム・ジオン）	30,151	ヒロ・カイト	ALL シャアゲル ギャン

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック 12 いろは（祭）	372,979	$AW-RYU	ALL EXP HYPER
2	ポップンミュージック 12 いろは（宴）	374,965	$AW-RYU	ALL EXP HYPER
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（SELECTION）	8,089	香織	ALL
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（HYPER）	7,843	香織	ALL
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（TRANCE）	7,646	香織	ALL

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル 1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	348,515,984	来月から放浪の旅が始まります。	ALL 残2 ボ0 どこに行こうかな。
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（J-POP）	5,983	へたくそ	ALL 小尻は
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（EURO）	7,224	いいかげん	ALL 永遠に
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（TRANCE）	7,420	てぬき	ALL 不滅
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（HYPER）	7,745	んじゃめな	ALL です。

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコンファイティングジャム	1,392,300	TAKUYA	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	192,400	B-29	ALL
3	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（チャレンジモード）	25,986	キムチ丼	ALL アキラ ルート7
4	サムライスピリッツ零 SPECIAL（タイム）	4'07"36	みつぐ	ALL 炎邪
5	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX（チーム・ジオン）	18,697	じおん	ALL

ハイスコア集計店

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計（アルカディア6月号掲載）は
2005年
3月21日（月）
までに出されたスコアで、
3月23日（水）
当日消印まで有効です。

ハイスコア申請についての注意！

アルカディアが認定しているハイスコア集計店以外の店舗で出したスコアを申請する場合、必ず209ページに掲載されているハイスコアの申請方法および申請ルールを読み、本誌付随のハガキを使用して申請してください。申請方法、ルールを守っていない場合、正式なスコアと認められませんので、ご了承ください。

ゲー事典 ■西条プラザゲームコーナー http://f24.aaa.livedoor.jp/~pggundan/ ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurn ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

ARCADIA 次号予告

次号5月号 No.60は

3月30日(月)発売予定

予価650円(税込)

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

最新情報 ザ・ランブルフィッシュ2
(ディンプス/サミー)

鋳薔薇
(ケイブ/AMI)

三国志大戦
(セガ)

攻略 旋光の輪舞
(グレフ)

グレフ待望の新作攻略開始! スタートダッシュで差を付けろ!

メルティブラッド アクトカデンツァ
(エコールソフトウェア)

続報 スペクトラル VS ジェネレーション
(アイディアファクトリー/IGS/AMI)

ネオジオ バトルコロシアム
(SNKプレイモア/サミー)

闘劇特集 闘劇'05
SUPER BATTLE OPERA
THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT

予選ついに終了!
激闘の行方を徹底リポート!

掲載タイトル

ビシバシチャンプオンライン(コナミ)/GuitarFreaksV(コナミ)/DrummaniaV(コナミ)/テトリス ザ・グランドマスター3 テラーインスティンクト(アリカ/タイトー)/ポップンミュージック12 いろは(コナミ)/アウトラン2 スペシャルツアーズ(セガ)/アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―(セガ)/虫姫さま(ケイブ/AMI)/鉄拳5(ナムコ)/バーチャファイター4 ファイナルチューンド(セガ)/Quest of D(セガ)/ドラゴン クロニクル オンライン(ナムコ)/ほか

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア ゼクスシリーズ
「アソシエイション ギルティギア」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子プラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 ファイナルチューンド
「バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド」
vf4@arcadiamagazine.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーへの投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcaida@arcaidamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 (各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしています。
5月号(No.60 2005年3月30日発売号)への投稿は締め切りました。
6月号(No.61 2005年4月30日発売号)への投稿もよろしく!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでなければ構いません。複数のコーナーに投稿する場合は、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定をご参照ください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

6月号 (No.61 4/30) 3月18日(金)必着

7月号 (No.62 5/30) 4月18日(月)必着

電影心象スケッチブック

筐体百景

五十八之回

PHOTO／TEXT 田渕健康

突然の冒険が待つ場所

何の前準備も無しに、ふらりとやってきて、
見つけた筐体にコインを入れる。

それだけで。だれにも等しく、
手に汗がにじむほどよい緊張感と、
少しばかりの達成感が、心に染み渡る。

だれにでも対して門戸が開かれている
アーケードゲームは、本来そういうスタイルが
求められていたはずである。

膨大な予備知識もいらず、
事前の先行投資も必要とせず、
財布をゲームカードで膨らませなくても、
即座に得ることができる興奮。
一枚のコインだけで、
本質的な楽しみが味わえる。
そんなゲームが並んでいる光景……。
なんとも、素敵じゃないか。

初めて〝ゲーム〟に触り、
その未知の世界に開眼するきっかけ。
それは、いつの時代もアーケードからで
あってほしいと思う。

前準備無しの冒険に、
いつでもだれでも旅立てる場所であれ。

■取材地／東京都志村

告知
このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編集後記

テーマ「さらば三軒茶屋」

●さらば三軒茶屋。もう5年近く通ってたというのが信じられないくらい三茶になじんでないが、次の半蔵門は、近くに九段下そして神保町となじみの地区となる。あの辺りのゲーセンはまだあるのだろうか?([illegible])

●引っ越したら編集部周辺のゲセ環境は今よりも悪くなり、飯もカレー屋ぐらいしか知らねい。ならば神保町から徒歩通勤～食環境の改善一択。そうすっと、ゲセは古巣のミッキー、タイトーあたりかな。(霜電)

●神保町は遠くないけれど、実際にはチャリが無いと、周囲にゲーセンは無いも同然。困ったところ。近所となるお堀の内側の方々はアーケードゲームをプレイしたことがあるのかな。(杉田)

●メストがつぶれてこちらに移り、もう5年ですか。早いですね。三茶が良かったのは、駅前のUFOがやたら「鉄拳」が盛り上がっていたことですね。とはいえ、会社から歩いて15分は遠いよなあ。(マッスル北[illegible])

●出勤が微妙に楽になる模様です。あと、私事で恐縮ですが、今バス釣りが危機を迎えています！ 何となくでも興味のある方は http://www.bfn.jp をチェックお願い!!(俺は辞めね～ぞ！ 霞ヶ浦itakyo)

●「QoD」にハマってからは、自転車で通勤しつつ途中のゲーセンへ寄るのが日課に。自転車が盗難に遭った後は40分弱掛かる徒歩で頑張ってたんですが、電車通勤になる引っ越し後は……もちろん行きますよ!(河野)

●三茶はとても思い出深い街。UFO、JACK、たくさんの仲間たち……。これから逢えなくなると思うとすごく寂しい……本当に。まあ、ちょくちょく来るけどね。新天地ではどうなるのかなぁ?(まぢん)

●バイク通勤なんで、新宿中心のゲーセン事情はあまり変わらないハズ。まぁ、学生時代以来の神保町にお世話になるかな。品ぞろえのいい本屋、オイシイお店が充実しているしね。(メルブラ塾入会しました &ぅ)

●主に行くゲーセンは渋谷に多いので、あまり変化は無さそうな気配ですなあ。むしろ「忍者にちなんだ街」に引っ越すということで、忍者じい由にますます拍車が掛かることが心配だったりして……。([illegible])

●特に三軒茶屋のゲーセンに行っていたわけでもないし、半蔵門近くのゲーセンに行くつもりもない。地元、溝の口にあるタイトーステーションに行くだけさ。(「三国志大戦」の入荷時期が気がかり おじゃ)

●もともと三軒茶屋のゲームセンターには行ってなかったからなぁ。でも、通勤で渋谷を通るのが大きい。これから朝練や夜練をする場所に困らなくてすみそう。ゲーセンに行かないで飲みに行っちゃったりして。(野口)

●はるかなるかな半蔵門。朝出る時間も、終電の時間も早くなる。もっと仕事を頑張って時間を捻出しないとゲーセンにますます行けません。半蔵門に何の前触れもなくPLABOができないかなっ。(勝田@さらばめしやどん)

●ゲーセンの無い駅から乗り、これまたゲーセンの無さそうな駅で乗り換え、いかにもゲーセンの無さそうな半蔵門とやらへ通う予定。マジですか? ていうかそもそも休日しか行けてないわけですが。(へぐ)

●新宿のゲーセンがメインの自分は、地下鉄通勤になることでゲーセンライフが変わってしまいそう……と、いう前に、基本的にゲーセンに行けない生活なので、今と何も変わらないでしょう。(アール)

●はじめまして、今号から制作に参加しております。ついこの前まではド田舎に在住していたため、引っ越しても都内ということだけで幸せを感じます。でもゲーセンのレベル高いッス……。(弧円落が常に巴投げに…… 岸)

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 松本 秀寿
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKS NEO)
■デスク 霜田 和人／杉田 哲朗
■編集スタッフ 北裏 裕章／伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／鈴木 宏昌／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／勝田 周／上野 真嗣／野田 龍太郎／岸 俊行
■編集協力(五十音順) 赤兎／age／飛鳥／AZU／アストロ／[illegible]／伊勢猫／ウメハラ／HL／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／キャベツ／極限堂／内藤／栗田／GrayZone／黒鉄タカスエ／京[illegible]／小山 祥之／ささき／Joe／庄司卓／志郎／新丸一／するする／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康／[illegible]／ちゃっきー／DragonLEE／寺田 直樹／ハチ／ハメコ。／[illegible]太郎／[illegible]県の山本さん／ミシマスター／モミアゲ／MR¥MT／矢永／養老影／ラオウ／ロッソ
■デザイン 久保田 シンヤ／野中 郁子／斎藤 若子／安井 朋美／[illegible](株式会社THINKS NEO)／小出 徹／政光 晴奈
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ Studio T(小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／雪岡 直樹／和田 貴光)
■イラスト(五十音順) 今井 神／コガラツ／斉藤コーキ／G=ヒコロウ／堤利一郎／藤島総二／ムドウ／ものみもみじ／龍輝雅龍
■業務部 青木 孝道
■広告営業 阿部 寿一／幸 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業 堂前 秀隆／酒井 朋宣／中村 宣忠

お詫びと訂正

●アルカディア3月号(No.58)の18ページ、「メルティブラッド アクトカデンツァ」におきまして、タイトル表記が誤っていました。「メルティブラッド アクトカデンツァブラッド」とありますが、正しくは「メルティブラッド アクトカデンツァ」になります。また、同ページの下段で紹介しているキャラ「紅赤朱 秋葉」は、ただしくは「赤主 秋葉」となります。

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 4月号 [No.059]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.059
第6巻 第4号 通巻第59号 平成17年4月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-04
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
営業局 03-5433-7850(ダイヤルイン) WebSite http://www.arcadiamagazine.com 広告部
03-5433-7214(ダイヤルイン) e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所 凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は50ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でも構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア4月号[No.59] アンケートの質問事項

Q1.面白かった記事、つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。
※以下に記載されている1～73の番号の中から選んでください。

1 AOU 2005速報!!
2 闘劇'05 予選リポート!
3 ザ・ランブルフィッシュ2
4 GUNDAM Battle Operating Simulater
5 トイズマーチ
6 スペクトラル VS ジェネレーション
7 バトルギア4
8 三国志大戦
9 鋳薔薇
10 旋光の輪舞
11 雷電Ⅲ
12 ネオジオ バトルコロシアム
13 鉄拳5
14 GuitarFreaksV
15 DrumManiaV
16 テトリス ザ・グランドマスター3 テラーインスティンクト
17 Quest of D
18 ドラゴン クロニクル オンライン
19 ポップンミュージック12 いろは
20 アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―
21 バーチャファイター4 ファイナルチューンド
22 ゴースト・スカッド
23 アウトラン2 スペシャルツアーズ
24 虫姫さま
25 beatmaniaⅡDX11 ⅡDX RED
26 ワールドクラブチャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.1
27 カオスブレイカー
28 セイギノヒーロー
29 バーチャストライカー4
30 CAPCOM FIGHTING Jam
31 ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
32 ゾイドインフィニティ
33 ギルティギア イグゼクス #RELOAD
34 メルティブラッド アクトカデンツァ
35 クイズマジックアカデミー2
36 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2
37 ピシバシチャンプオンライン ～笑撃の全国対戦!?～
38 ハリキリオンライン プロ野球
39 セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー
40 モンスターゲート オンライン
41 ドラゴントレジャーⅡ
42 アーケードニュースアナライズ
43 アルカディアデータベース
44 日本縦断 ゲームセンターマップ
45 魂を纏める者
46 読者プレゼント
47 パチャ子インフィニティ ファイナルチューンド
48 ロングランゲームズブースター
49 ジャンク新聞
50 アーケードゲーム ライブラリー
51 アーケーダーネオ
52 ハードウェアミュージアム
53 ジョイスティックトゥルーバーズ
54 ビートレイジング
55 スクール特集
56 プライズワンダーランド
57 あそし
58 KOFッ子プラネット
59 アルカディア フロンティアーズ
60 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
61 ゲーマー「お気に入り」サイト
62 設定資料集
63 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
64 VGMラボ
65 どんたんどどたん
66 パンドラキャラット
67 ゲームメーカー・ナウ!!
68 アルカディアクーポン
69 全国ゲーセンイベント準備会
70 ハイスコア全国集計
71 次号予告・募集記事
72 筐体百景
73 編集後記

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときは定期購読が一番！ 買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円【送料】×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(鉄拳5／アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―／カプコン ファイティングジャム／バーチャファイター4 ファイナルチューンド／ザ・ランブルフィッシュ／ギルティギア鶡／ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003など)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストアメールアドレス **cs@ascii-store.com**
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
電話によるお問い合わせは上記、弊社カスタマーサポート(**0570-060-555**)まで。
定期購読ページ **http://www.ascii-store.com/**

～■ 本誌に関するご質問とお問い合わせ ■～

本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできかねますのでご了承願います。

カスタマーサポート **0570-060-555**(土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00)
メールアドレス **arcadia@arcadiamagazine.com**

ARCADIA No.59 アンケートはがき

P.216にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった、つまらなかった記事の番号をお書きください。また、理由もお書きください。

A1.

	番号		理由
面白かった記事	番号		
	番号		
	番号		
	番号		
つまらなかった記事	番号		理由
	番号		
	番号		
	番号		

Q2.表紙の感想をお願いします。

A2.

Q3.ゲームセンターで普段最もよく遊んでいるゲーム名を教えてください。

A3.タイトル(　　　　　　　　　　)

Q4.バレンタインにチョコを【もらった】か、【あげた】ことはありますか？　個数も教えてください。

A4.□もらった　□あげた　■毎年平均(　　　　)個くらい

Q5.今年【もらった】か【あげた】方は、その相手を教えてください。

(「ゲームセンターでの知り合い」にチェックされた方は、相手のよく遊んでいるゲーム名も教えてください。)

A5.□家族　□恋人　□友人　□同級生・同僚など　□先輩　□後輩　□片想いの人

□ゲームセンターでの知り合い　■タイトル(　　　　　　　　　　)

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A6.〔　　　　〕ページ〔　　　　　　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　　　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名

集計部門（キャラ・コースなど）

スコア（タイム）

面数

難易度

備考

達成日　　年　　月　　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター

名前

電話

住所　都道府県　市郡区

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数

□ハガキ(　　)枚□FAX(　　)枚

PlayStation 2

月刊アルカディア 第5回アルカディア大賞
ベストグラフィック賞受賞

運で勝てるほど甘かねぇよ。

THE RUMBLE FISH®

PlayStation 2

SEGA

THE RUMBLE FISH

プレイステーション2用ソフト
『ザ・ランブルフィッシュ』
対戦格闘ゲーム
プレイ人数:1～2P

価格 6,800円
(税込7,140円)

3.17 ON SALE

アーケードで話題の対戦格闘がいよいよPlayStation2に登場!
ダメージによるキャラクター表現の変化など、魅力のグラフィックス。
トレーニング、アーケード、ストーリーなど、充実の5モード。
PlayStation2版では新キャラクター・新ステージも追加!

Gallery

ARCADIA COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE No.059
平成17年4月1日発行(毎月1回1日発行) 第6巻 第4号 通巻第59号
発行人/浜村弘一 編集人/松本秀夫 発行所/株式会社エンターブレイン

雑誌 11547-4
4910115470451
00619

Printed in Japan 凸版印刷